Tot.190

《PES2008》PS2版/PS3版大比拼！实况高手谈心得体会！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

Gamehalo DVD mini

街头霸王IV/生化尖兵/鬼泣4
灵魂能力 传奇试玩影像
Wii世代影像版 Vol.5

攻略透解

皇牌空战6 解放的战火
魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗
恶魔城X 编年史
最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书

眞·風神制作

特稿

追逐数字金牌
奥运游戏的前世今生

特别企划

以岁月为名
最终幻想VII系列十周年祭

赠品
WE 2008 助威棒＋Gamehalo DVD mini

2007.11B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
23>
9 771008 060006

前线狙击 真·三国无双5/白骑士物语/星之海洋 初次启航/灵魂能力 传奇/最终幻想IV 重制版





金膜(香港)电子有限公司
GT-COUPE(HK)ELECTRONIC CO.,LTD
深圳市利达成电子厂

SGS RoHS

中国总代理:广州威达电子
地址:广州荔湾区西堤二马路8号南大市场新12档
电话:020-81014157 020-81010971 传真:020-81014305
联系人:田先生 徐小姐
手机:13711577572(田先生)

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。 levelup.cn “电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/

动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买 网址：http://shop33788833.taobao.com

口袋玩家 VOL.3



224页正文+动画DVD

+精美赠品“皮卡丘零钱包”

火速报道口袋妖怪2008剧场版最新情报，挪威峡湾的美景、破土而出的巨人精灵。系列家用机经典RPG大作《口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚》剧情攻略及研究。连载专题《口袋妖怪原型探析2》，继续寻找口袋妖怪的原型、探索我们周围的人文自然世界；连载专题《招式的进化与变迁1》，首先回顾技能招式从《红·绿》到《金·银》的发展进化，见证系列从幼小迈走向成熟的第一步；《邪恶组织全攻略》，系列历作游戏动画登场的反派势力角色大盘点！《口袋妖怪详尽分析VOL.3》，继续分析强大的人气龙系精灵。《口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队》补完研究，七大官方任务密码开启，精灵收集补完，任务生成起使用介绍……DVD收录口袋妖怪2008剧场版预告片、《口袋妖怪探险队》中文字幕动画及《宠物小精灵DP》（47～52）中文字幕动画。并赠超值精美赠品“皮卡丘零钱包”。



11月上旬 全国上市

机动战士高达00影像典藏 VOL.1



带你走进

《机动战士高达00》

的世界

《机动战士高达00》作为整个“《高达》系列”28年来第11部正统TV动画作品，在10月火热上映，距离上次播放的TV作品《机动战士高达SEED DESTINY》已有3年之久，本作和之前系列最大的不同点就在直接使用西元纪年来表达这次的故事，企图贴近现实观众所居住的世界圈。《机动战士高达00影像典藏》DVD诚意送上TV版动画连载1-5集以及精彩动画主题MTV，资料手册收录包括《机动战士高达00》故事背景、登场人物、机体情报在内的详细解读，以及收录海老川兼武等四位机体设定师畅谈《高达00》，官方秘话30问等精采内容，随手册附赠精美海报，绝对不容错过！

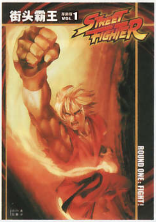






11月11日 全国上市

街头霸王漫画版 VOL.1



街霸十五周年纪念作品

源自东方的欧美漫画精华

完全颠覆您对美漫的印象

《街霸Ⅳ》震憾发表，《街霸ⅡHD》发售在际，牵动着每一位从“街霸时代”走过来老玩家。如果你还记得第一次在《街霸》机台前投币的情形，记得“阿多根”、“好油根”，记得对战中胜的喜悦败的懊恼，那么您就千万不要错过《街头霸王漫画版》。这是为纪念“街霸十五周年”，Capcom官方授权、由欧美漫画界的宝石——UDON漫画工作室倾情绘制的经典之作！UDON的成员主要来自亚洲各国，他们的画风华丽，用色通透，将日式漫画的华美与美式漫画的大气完美结合。而《街霸》漫画的剧情忠实于原作，对角色刻画十分细腻，是值得每一位“SF FAN”珍藏的漫画精品。第一卷为160页全彩中文版，塞联阵狂飙完全本土化译制。另附《街霸Ⅱ》原声+混音CD，30余首耳熟能详的旋律伴随街霸玩家追忆美好时光。



11月10日 全国上市

新世纪福音战士新剧场版：序 ENTRY FILE 1



128页硬壳精装特辑

+新世纪福音战士

新剧场版OST

十年梦回，《新世纪福音战士》狂潮再度席卷而来。第一时间为您奉上《新世纪福音战士 新剧场版：序》史上首本公式资料设定集，带给你本年度日本最强剧场版动画的最震撼冲击，并将全面为你展现全新的《新世纪福音战士》世界。本书内有多达50页的彻底剧情介绍解惑，还收录了包括声优及制作班底共二十余人的访谈。更有导演鹤卷和哉、总作画监督铃木俊二、机械设计本田雄、作画监督松原秀典、奥田淳绘制的全新插画及更多精彩内容。此外，随书还将附赠《新世纪福音战士 新剧场版》的原声音乐CD。只要你是《新世纪福音战士》的FANS，那本书就是你绝对不容错过的无上精品。



11月中旬 全国上市

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第190期 TV GAME半月刊
2007年11月B

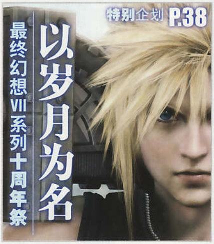
健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

11B
COVER STAFF
封面用图：皇牌空战6 解放的战火
设计总监／封面设计:Jason
©NBGI 2007



CONTENTS
Part 1









特稿 追逐数字金牌
——奥运游戏的前世今生

游戏立方

多边共享区 30
问题小卖部 32
游戏军火库 34
邪魔院 36
秘密花园 37

游戏情报站

索尼 微软 任天堂业绩大盘点 5
入门级X360最新廉价套装全球上市 6
Capcom联手索尼打造《生化》CG电影 7
PS3美国网络订购量暴增30倍！ 8

前线狙击

真・三国无双5 12
白骑士物语 14
灵魂能力 传奇 16
星之海洋 初次启航 18
最终幻想Ⅳ 重制版 20

特快专递

宝岛Z 52
职业进化足球 2008 54

攻略透解





游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏(含动作射击游戏)	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品



信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄


CRAZYRACING
跑跑卡丁车
Anycall
追我？!
跑跑卡丁车主题
音乐播放器
蓝 牙¹
M618
发短信M618到388322，了解产品信息，更可赢取卡丁车礼品
http://m618.samsungmobile.com.cn了解活动信息
www.popkart.com
NEXON Copyright © 2004 NEXON Corporation. All rights reserved.
SAMSUNG
Anycall
www.samsungmobile.com.cn / www.samsung.com
SAMSUNG

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
社长助理：杨晶

执行主编：郑翔
责任编辑：王梓
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑚金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 黄毅华 罗颀彬 冯健 赵庆 张鲛翔 王锐愚 王双鄂

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年11月16日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

CODE GEASS 反逆的鲁鲁修 28
天元突破 红莲之眼 28
伊苏 I DS&伊苏 II DS 23
最终幻想Ⅳ 重制版 20
最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书 26 69

PS2

吉他高手&狂热鼓手V3 51
恋姬梦想（暂定） 24
流行之神2 警视厅怪异事件档案 24
魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗 27 80
神界奏曲 3&4话完结篇 23
世界杯排球赛 美神进化论 28 49
职业进化足球 2008 26 54

PS3

FIFA街头足球2 25
GT赛车5 序章版 48
白骑士物语 14
鬼泣4 22
命运战士 血债血偿 25
魔界战记3 23
审判之眼 机神的叛乱 SET.1 28 50
真·三国无双5 12
职业进化足球 2008 26 54

PSP

大众高尔夫 携带版2 22
恶魔城X 编年史 27 64
恶魔城X 月下夜想曲 49
忌火起草 27
星之海洋 初次启航 18

Wii

宝岛Z 26 52
灵魂能力 传奇 16
幽灵战队 28 51

X360

FIFA街头足球2 25
光环3 29
鬼泣4 22
皇牌空战6 解放的战火 27 56
剑刃风暴 百年战争 50
命运战士 血债血偿 25
耶利哥 27
真·三国无双5 12

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	1	Wii世代	解读异质主机的方方面面	94
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	10	自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	98
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	22	读编往来	读者与编辑的轻松交流	102
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	26	小编寄语	倾听小编们的生活感悟	104
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	48	互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	109
软硬兼施	软硬件实用信息综合报道	90	编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	108
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	91	新作发售表	近期即将发售的游戏列表	110
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	92			

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有Gamehall标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！






灵魂能力 传奇



林克射箭


SD高达G世纪 战魂


忍者龙剑传 龙剑

特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

新闻 综述 编辑视点 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS

SUMMARIZATION

CRITICISM

特报

索尼 微软 任天堂业绩大盘点

10月份是很多企业陆续公布上半财年(4月1日至9月30日)业绩的时间，也可以说是对上半年各厂商经营成绩的盘点。不知是巧合还是故意为之，10月25日，索尼、微软与任天堂同日公布了他们的经营业绩，与人们预料的一样，SCE的表现非常糟糕，而任天堂再次赚了个盘满钵满。

最近一段时间以来，任天堂好消息不断，出色的业绩不断刺激其股价上扬。上半财年，任天堂营业额为6948亿日元，比去年同期提高132%！任天堂的净利润增长得更快，半个财年里就净赚了1324亿日元，比去年同期增加了144%。去年上半年任天堂的业绩已经是创下了历史新高，而今年仍然能够保持如此迅速的增长，难怪任天堂的股价能够一路飙升。

任天堂表示，业绩出色的主要原因是NDS游戏软件销量出众。在上半财年内，《口袋妖怪 钻石 · 珍珠》销量达695万套，“《锻炼大脑的成人DS训练》系列”销量为519万套。硬件方面，NDS半年销量达1335万台，其累计总销量已经达到5364万台。

Wii的出色表现是任天堂营业额和利润飙升的重要原因，上半财年，Wii销量达733万台，全球累计总销量达1317万台。上半财年销售成绩最理想的游戏是《马里奥聚会8》，其销量为289万套。

对于截至2008年3月31日的整个财年，任天堂预计其销售额将会达到1.55万亿日元，比上一财年提高60%；净收入将会提高58%，达到2750亿日元。由于Wii的市场需求量仍然很大，岩田聪在美联社的采访中表示，今年Wii“绝对没有降价的打算”，任天堂的主要精力是加大产量满足市场需求。目前Wii的产量已经上调80%，月产能力达到了180万台。任天堂预计本财年将卖出1750万台Wii，Wii软件销量将达9700万套。

索尼公布的并非半年业绩，而是第二季度的业绩。整个索尼集团实现了905亿日元的运营利润，比去年同期的208亿日元暴增数倍。该季度索尼的营业额也从去年同期的1.85万亿日元增加到2.08万亿日元，但是主要的贡献来自BRAVIA、VAIO和数码相机，而游戏部门仍然是最大的亏损部门。该季度SCE营业额为2434亿日元，同比提高42.9%；但亏损的增加幅度更大，从435亿日元提高到967亿日元。按照索尼自己的话说，这么大的亏损“主要是由于PS3的战略性定价以及PS3相关的存货成本”。

在硬件销量方面，索尼在三个月里仅仅卖出了131万台PS3(实际销售数字，并非出货量)，PS2销量为328万台(同比降低31万)，PSP销量为258万(同比提高56万)。软件方面，PS3游戏全球销量为1030万套，PS2为3800万，PSP为1260万。由于PS3降价幅度很大，SCE预计本财年的亏损额将会比之前的预期高一倍。

微软的新财年则是从2007年7月1日开始，因此发布的是第一财季的业绩。这个季度由于有《光环3》贡献了超过3亿美元的销售收入，微软的娱乐设备部终于首次(*注)实现盈利。该季度微软互动娱乐部的营业收入为19.3亿美元，同比提高91%！在《光环3》的推动下，该部门从去年同期的亏损1.42亿美元变成了盈利1.65亿美元。此外，能够实现盈利的另外一个重要原因是与三红灯相关的十余亿美元费用已经被计入到上一个财季。

至于微软的其他部门，该季度的表现更加喜人。事实上这是微软从1999年以来成绩最出色的第一季度，营业额达到了137.6亿美元，同比提高27%；净收入42.9亿美元，同比提高23%。

***注：负责X360业务的“娱乐设备部”是去年初微软机构改革时刚刚成立的，其前身为“家庭娱乐部”，该部门曾于2004年冬季因为《光环2》取得的成功而实现首次盈利。**

硬件

PS3取消PS2游戏兼容性的真正原因

10月初公布的40GB版PS3让期待PS3降价的玩家们大受鼓舞，不过这款新版PS3无法兼容PS2游戏的举动也导致了很多人的不满。多数人认为，取消PS2游戏兼容性的主要原因是出于成本考虑，放弃了所有用于兼容PS2游戏的芯片组。但是最近SCEA首席执行官Jack Tretton在《华尔街日报》的采访中说，其实取消PS2游戏兼容性降不了多少成本，真正的原因是让玩家少用PS3玩PS2游戏，而多多购买PS3的游戏，这也是为第三方的利益着想。此外根据索尼自己的调查研究，多数PS3用户都有PS2，因此取消该功能的影响也不会很大。

另据德国媒体评测，取消PS2相关芯片组也有助于降低PS3的功耗。根据这份评测报告，40GB新版PS3采用了新的主板，导热管也变得更小了，并且在运行的时候40GB版PS3显得更加安静，散热量更小。当然，能够在功耗方面得到进一步控制的主要原因并非取消PS2芯片，而是因为采用了65纳米工艺生产CELL处理器。



本期大事记

10月22日 微软宣布即日起推出售价279.99美元的“X360 ARCADE版”，日版X360降价，并推出34800日元的“超值套装”。

10月24日 美国最大娱乐软件零售商GameStop集团的第5000家分店开张，该集团全球员工数量已经达到4.4万人。

10月25日 索尼、微软与任天堂在同一天发布财务报告，任天堂利润创新高，SCE亏损创新高，微软娱乐设备部首次实现赢利。

10月25日 《上古卷轴IV》开发商Bethesda的母公司ZeniMax获得3亿美元风险投资。

10月25日 美国任天堂市场部新任副总裁上任，至此美国任天堂市场部已顺利完成过度。

10月26日 在美版PS2上市7周年之际，SCEA宣布PS2全球销量已经超过1.2亿台。

10月29日 7-11便利店集团宣布与微软合作推出售价39880日元的“《失落的奥德赛》X360超值套装”。

10月29日 Capcom与索尼电影宣布，他们正在合作拍摄一部全CG电影《生化危机：恶化》。

10月30日 Capcom宣布《生化危机4 Wii版》全球出货量突破100万套。

10月30日 BioWare与LucasArts宣布双方正在合作开发一款突破性作品，传闻称该作为MMORPG版《星球大战：旧共和国武士》。

10月30日 来自GameStop的内部邮件显示，该集团在美国的所有分店可能会停止三红灯X360的更换服务。

10月31日 Konami宣布《MGS4》将会再度延期。

游戏情报站 新闻 综述 编辑视点 评论

业界声音

索尼已经恳求第三方不要放弃它那台正在苦战中的主机，与过去几年的傲慢相比，这已经是极大的态度转变。虽说开发商们掌握了游戏开发的窍门后，PS3的实力就会逐渐显现出来，但是开发商知道用开发一款PS3的人力可以开发4到5款Wii游戏，我们很快就会看到Wii游戏泛滥的局面，但是这总比PS3游戏不足的局面要好一些。

——对游戏业界内幕极为熟悉的《圣何塞水银新闻》著名专栏作家Dean Takahashi最近透露，索尼现在对第三方的态度已经转变为低声下气的"恳求"。

尽管Wii的成功有助于游戏产业的市场拓宽，但从根本上来说，最终的受益者不是广大第三方发行商而是任天堂自己。

——Nollenberger投资公司分析师Todd Greenwald认为，对于第三方来说，PS3和X360硬件普及率的提高才是与其切身利益最为相关的，而PS3的降价以及《光环3》上市带动的硬件销售都将让第三方能够在今年过上一个美丽的假期。

15年后或许会有一个开放的、标准的平台。未来可能都是基于服务器的游戏，直接传输到PC或者机顶盒上。不再需要X360、PS3或者Wii，消费者甚至不需要意识到主机概念的存在。

——EA国际发行部主管Gerhard Florin日前表示，为一款游戏制作N个版本实在是浪费人力物力，未来或许有可能通过网络实现游戏平台的统一

如果有人看到它(《光环3》)后说"我觉得没它生活照样过"，那么他可能是对游戏业界没有什么概念。

——一直以来惯于用辛辣的语气讽刺对手的美国任天堂总裁雷吉最近在《旧金山纪事报》中极为罕见地对《光环3》给予极高评价。

我觉得Wii才是惟一的次世代主机——PS3和X360只不过是比上一代主机感觉好一点的新版本，而Wii则是一次大跳跃。我认为Wii是很长时间以来游戏业最重大的突破。

——《模拟人生》制作人Will Wright日前盛赞了Wii的革命性。

我想人们已经从这起事件中学到了宝贵的一课。因此我们已经原谅了索尼的行为，虽然他们至今仍相信自己没有做错。

——曼彻斯特教长罗杰斯最近表示，对于《抵抗》使用曼彻斯特大教堂场景"供人们杀戮取乐"的"渎神"行为，他们已经原谅了索尼。但是他仍然表示索尼要学会尊重人们的信仰，要知错能改。罗杰斯还透露，自从《抵抗》事件被媒体大力报道后，曼彻斯特大教堂的访客数量激增。

游戏情报站
新闻
综述
编辑视点
评论

硬件

入门级X360最新廉价套装全球上市

PS3大降价之后，虽然X360并没有像人们预想的那样立刻降低售价，但是从各种渠道的消息已经基本确认了廉价版"X360 ARCADE"套装的存在。10月22日，微软官方终于发布新闻稿，宣布推出售价279.99美元的"X360 ARCADE版"，该套装采用的是搭载HDMI接口的新版X360(不含硬盘)，包含一块256MB的记忆卡、配备一个无线手柄，并赠送5款ARCADE游戏，分别为：《吃豆人锦标赛版》、《U n o》、《Luxor2》、《Feeding Frenzy》和《Boom Boom Rocket》。

分析家认为，这款X360 ARCADE版主要是针对Wii而推出的，不仅在售价上与Wii接近，微软在宣传上也是强调该主机是为全家同乐而准备的。微软互动娱乐部全球营销副总裁Jeff Bell说："假期是家人欢聚的时候，也是我们推出低价超值X360的最佳时机，让所有人享受玩游戏、看电视和听音乐的乐趣。而且X360 ARCADE主机还有业界领先的'家庭设置'，让家长可以控制孩子所看和所玩的内容——我们知道这种控制功能对于世界各地都是非常重要的。"为了扩大X360对于普通家庭的吸引力，微软同时公布了大批Xbox LIVE网络服务的更新内容，包括一些最新的电视剧集、动画片、ARCADE游戏等。

同日，日本微软也发表了新闻稿，宣布于11月1日推出"X360超值套装"。与美国不同，由于X360在日本的业务不振，PS3的降价将会给X360造成进一步的冲击，因此日本微软决定从11月1日开始将原有的"X360豪华版"(带20GB硬盘)售价从39795日元下调到34800日元，降幅近5000日元；而不带硬盘的"X360简装版"售价从29800日元下调到27800日元，降幅为2000日元。现有的版本仍然不带HDMI接口，但是今后会陆续更换为新版。至于将从11月1日推出的"X360超值套装"，其售价为34800日元，带20GB硬盘和HDMI接口，带通用媒体遥控器、无线手柄、D端子线，并赠送《极限竞速2》和《宝贝万岁》这两款游戏，不过该超值套装为限时供应，因此想要购买的玩家宜及早行动。



▲为日本市场推出的这款超值套装还是非常"超值"的。

另外日本著名便利店集团7-11也于10月29日宣布与微软合作，推出专为7-11准备的"《失落的奥德赛》X360超值套装"，该套装在"X360超值套装"的基础上外加一张《失落的奥德赛》，售价为39880日元，比零卖便宜2000日元。该套装已经开始接受订购，将于12月6日推出。

软件

对抗神族！Capcom科幻新作《黑暗虚空》

上期本刊曾报道Capcom在其于英国召开的发布会中公开了一款叫做《黑暗虚空》(Dark Void)的新作，现在Capcom终于透露了该作的一些信息。这款游戏预计将于2008年冬季发售，对应主机为PS3和X360。

在《黑暗虚空》中，人类面临来自宇宙的威胁。那是一个被称为"观察者"(The Watchers)的外星种族，拥有神一样的强大力量。"观察者"是太古时代就已经存在的种族，超越了人类的理解范围，他们一直在吞噬我们的世界。几百万年前，这个强大的种族来到了一个不起眼的黄色星球，当地人把他们视若神明，称其为"观察者"。几千年来，愚昧的人们一直为这群被当作神的"观察者"服务。然而一群获得了超能力的人类经过艰苦地战斗终于将"观察者"驱逐到另外一个平行宇宙中。而如今，"观察者"们再度出现，这次将由哪位英雄拯救人类？

《黑暗虚空》是一款充满创新的动作游戏，负责游戏开发的Airtight Games工作室成立于2004年，创始人是曾在微软担任游戏发行部副总裁的Ed Fries(注)。该公司的核心成员们来自《Crimson Skies：High Road to Revenge》的制作团队，目前公司有39人。这款游戏的开发过程中还请来了电影、电视和漫画产业的不少创意人才。从目前公开的预告片中可以看到本作有着丰富的动作性，主角不仅可以在地面上战斗，还能利用喷气装置遨游于空中，抢夺敌人的飞行器进行空战，或者在巨大的飞船外围作战。





小贴士 TIPS Ed Fries：Xbox时代的重要人物，在收购Bungie、Rare和Ensemble等知名工作室中发挥了重要作用。2004年1月，Fries离开微软，在索尼网络娱乐担任顾问，同时期出资创办Airtight。

特报 《上古卷轴IV》开发商获3亿美元注资

由于最近几年全球游戏市场规模急剧膨胀，因此也吸引了来自其他行业的大量投资。9月份，一家阿联酋公司向华纳兄弟互动娱乐公司投资了5亿美元。10月25日，又有一家著名游戏公司获得了大笔风险投资。

《上古卷轴Ⅳ》开发商Bethesda Softworks的母公司ZeniMax Media最近获得了一家投资公司高达3亿美元的投资，这笔投资将会用于扩大游戏开发与发行实力，促进收购行动，以及用于开发一款MMORPG新作。目前Bethesda Softworks手头上有不少新作项目，比如将于11月20日推出的PS3版《上古卷轴Ⅳ》资料片《战栗之岛》，而最受关注的就是将于明年推出的《辐射3》(PS3/X360)，该作的开发工作预计将从此次融资中获益匪浅。

此次向ZeniMax注资的公司叫Providence Equity Partners，该公司常务董事Michael Dominguez将会入主ZeniMax的董事会，其他董事会成员还包括鼎鼎大名的CBS集团总裁兼CEO Leslie Moonves、米高梅主席兼CEO Harry Sloan等。


▲Bethesda的新作《辐射3》预计将获得更多开发预算。

特报 Capcom联手索尼打造《生化》CG电影

由于电影版《生化危机》表现出色，并且票房一部比一部高，在与索尼电影合作的这三部真人电影版结束后，Capcom将会带给玩家和影迷更多惊喜。Capcom于10月29日宣布，他们将与索尼电影公司合作拍摄《生化危机》的CG电影《生化危机：恶化》(Biohazard: Degeneration)。该片将会为系列主线加入全新剧情，并且预计明年就会推出。


▲从时间上推断，《生化危机：恶化》或许有可能与《生化危机5》同期推出。

Capcom并未宣布这部电影将会是在电影院上映还是只推出DVD版。过去由游戏改编的CG电影大多惨败，2001年的《最终幻想：灵魂深处》更是最典型的代表。不过后来Square Enix重新打入电影市场，全CG动画的《最终幻想VII：再临之子》大获成功，仅推出DVD的方式似乎更适合此类电影。目前Capcom手头上已经有不少的电影项目，庆祝系列诞生20周年的《街头霸王》电影版也已经与Hyde Park Entertainment合作拍摄中，将以春丽为女主角。而《鬼武者》和《鬼泣》的电影拍摄权也已经全部卖出。

此前《生化危机：灭绝》创造了首周末2400万美元的票房佳绩，超过了上一集2300万美元的记录，并登上了当周票房榜首宝座。至于《生化危机：恶化》的详情，目前索尼和Capcom方面都未公布。

软件 MMORPG版《星战：旧共和国武士》降临？

10月中旬，曾有消息称加拿大著名RPG开发商BioWare正在全力开发的MMORPG新作将会是《星球大战：旧共和国武士》，但是BioWare以及《星战》的版权持有者LucasArts都拒绝对此消息作出评论。但是10月30日，两家公司终于打破沉默：BioWare和LucasArts宣布他们已经在合作开发一个“具有突破性的互动娱乐产品”，并且开通了一个专门的网站。

LucasArts总裁Jim Ward说：“通过之前的合作，我们知道BioWare有着将引人入胜的剧情与尖端技术融合的惊人能力，我们相信这款新作品将会带来大大扩张游戏娱乐概念的新体验。”至于这款游戏的信息，预计将于年内正式公开，是否MMORPG版《星球大战：旧共和国武士》目前还无法确定，已知的消息是BioWare的MMORPG预计将于2009年推出。


▲《星球大战：旧共和国武士》是非常适合MMORPG化的游戏。

新闻短波

《MGS4》再度延期

Konami于10月31日宣布，万众期待的PS3大作《潜龙谍影4》将会延期到明年第二季度发售。原因是要用更多的时间“进一步强化游戏品质”。

EA计划小规模裁员

根据最近从EA泄露出来的一封电子邮件显示，EA首席执行官John Riccitiello已经向旗下的一些工作室发布通告，要求削减成本，暗示将会进行裁员。邮件中说：“每个工作室、分公司和部门都要评估其总人头数，并进行机构调整以满足业务发展的需要。”EA公关部副总裁Jeff Brown随后确认，EA确实会在公司范围内裁掉一些员工，但只不过是一小部分而已。目前EA的全球员工总数多达8000人。

世嘉超级明星网球

看着马里奥的各种体育类游戏大为热卖，如今世嘉也将会更好地利用自己的索尼克品牌。继《马里奥与索尼克 北京奥运会》之后，世嘉将会推出一款《索尼克超级明星网球》，大批世嘉知名角色都会在该作中登场。该作将于明年春季推出，对应PS3、PS2、X360、Wii和NDS。



美国任天堂大换血

由于美国任天堂市场部搬迁，三大巨头George Harrison、Perrin Kaplan和Beth Llewellyn全部辞职，因此任天堂目前已经聘请了一批新的管理层。10月25日，任天堂宣布市场部副总裁将由Cammie Dunaway担任，高桥重行(音译)将会担任执行副总裁。

Dunaway在营销领域有20多年的经验，之前曾经是雅虎公司的首席市场官，今后她将会负责任天堂在美国、加拿大、拉丁美洲的市场营销，直接向总裁雷吉汇报。而高桥重行之前是任天堂研发部总裁，今后他将会负责评估公司未来在北美的发展方向，并且向市场部提供专业意见。

NDS电视卡开卖

继索尼在PSP上推出1SEG电视卡并且大卖，任天堂也将会在NDS上推出1SEG电视卡，其发售日为11月20日，售价6800日元，11月8日起即在任天堂官网接受订购。1SEG是日本极为流行的数字电视移动广播规格，在其他国家和地区无法使用。



《街头霸王IV》开发度

最近Capcom美国分公司市场部主管Sven表示，《街头霸王IV》的开发度远比外界想象中的高得多，今年年底之前应该会有新消息公开。令人疑惑的是，Capcom英国分公司公关部副总裁Ben LeRougetel的说法与Sven恰恰相反，他说：“目前游戏的开发才刚刚开始，正式发售至少要等到1年以后。”不过不管该作的开发度有多少，看来想要玩到的玩家还要耐心等待。

GameStop将停止X360三红服务

最近从全球最大游戏零售集团GameStop流传出来的一份电子邮件显示，GameStop将不再为X360提供更换服务，不管是二手、已维修还是全新的X360主机。这份报告据称已经于近期发往GameStop在美国各地的分店，附录的资料显示，停止该服务的主要原因是三红灯故障率实在太高，导致GameStop因此蒙受了巨额损失。

新闻短波

Wii《桑巴迪亚明哥》



世嘉于10月25日宣布，DC经典音乐游戏《桑巴迪亚明哥》将会在Wii上推出新作，发售时间为2008年春季。《桑巴迪亚明哥》的DC版原作需要使用售价极为昂贵的沙球控制器才能充分享受其乐趣，而这款Wii版新作可以用遥控器和双节棍手柄替代沙球的功能，只要按照旋律挥舞手柄即可。令人意外的是，这款游戏的开发商是以各类FPS游戏闻名的Gearbox Software（代表作《战火兄弟连》），这将是Gearbox的第一款音乐游戏。

《生化危机UC》德国遭禁

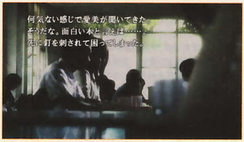
《生化危机：安布雷拉历代记》由于含大量暴力血腥内容，在欧洲被评为18+游戏，销售渠道遭到了大大的限制。而在对暴力游戏管制严格的德国，该作已经彻底遭禁，德国游戏评审机构拒绝为该作评级，意味着该作将无法进入德国市场。

育碧掌机大计

育碧目前正全力支持NDS，之前在任天堂秋季战略发布会中，任天堂提供的新作发售计划里就出现了NDS版《刺客信条》的名字，而最近根据美国零售商GameStop的网络商城的消息，由上海育碧开发的即时战略游戏《终结之战》以及育碧蒙特利尔工作室开发的《分裂细胞：定罪》也将会推出NDS版，GameStop提供的信息是2008年3月发售，定价29.99美元。GameStop的信息一向灵通，因此虽然育碧并未正式发表声明，但这两款游戏存在的可能性很大。另外还有消息称《刺客信条》很可能也会推出PSP版。

电影版《忌火起草》

备受关注的PS3恐怖游戏《忌火起草》上市之际，Chunsoft宣布将会拍摄一部相关的恐怖电影，并且将由《午夜凶铃》、《咒怨》等片的监制一濑隆重担纲制作。



NDS的GB/GBC下载服务

据英国《EDGE》杂志报道，任天堂很可能会在不久后开通面向NDS的GB/GBC经典游戏官方模拟ROM下载服务，让玩家通过NDS的Wi-Fi功能下载经典游戏并在NDS上游玩。

《战地双雄》延期

原定于11月15日在PS3和X360上推出的《战地双雄》目前已经确定将延期到2008年初发售，EA管理层Frank Gibeau表示，延期的原因是需要更多时间带给玩家更高品质的游戏，因为"《战地双雄》将是EA的一个长期的品牌，所以第一作必须要一炮打响。"

《孢子》Wii版



《模拟人生》制作人Will Wright（注）的最新作《孢子》让玩家能够从控制单细胞生物开始，一直发展成整个星球文明，宏大的游戏设计构想使其获得了E3最佳游戏大奖。最近Wright在接受英国《卫报》的采访时确认，Wii版的《孢子》也已经开发中，不过发售日未定。

硬件 PS3美国网络订购量暴增30倍！

10月上旬和中旬SCEE和SCEA相继宣布推出40GB版PS3，高达200欧元和200美元的价格降幅引起了玩家的热烈回应。40GB版PS3在英国上市首周销量即猛增178%，接近了英国首发时的单周销量最高记录。而最近从美国著名网络商城亚马逊传出的消息显示，美国玩家对40GB版PS3的反应更加狂热！

亚马逊提供的数据显示，自从他们开始接受40GB版PS3的订购以来，两周以来的订购量提高了3094%，成为亚马逊电子游戏类产品中销量增长最快和最受用户欢迎的产品，并且PS3在亚马逊的销量综合排名也从原来的1597名一下子窜升到50名。由于大多数玩家都在订购40GB版PS3，因此目前80GB版PS3在美国的销售较为惨淡，10月份的销量可能会进一步降到冰点，但是在11月后随着40GB版的正式推出，有望出现猛烈的喷发之势。

在PS3的销售成绩一直都还算不错的欧洲，预计将会随着40GB版的推出而迎来一个畅销的圣诞节。SCE英国总经理Ray Maguire透露，目前为止PS3在英国的总销量为50万台左右，随着40GB版的推出，在接下来的两个多月时间里应该可以一口气突破100万台销量。而对于目前PS3严重匮乏高质量游戏的局面，Maguire认为这种情况很快就会过去，他说："我们现在正处在一个转折点，大部分开发商已经意识到PS3的优势，并开始逐步把PS3作为多机种游戏的主推平台来对待。"



▲在平井一夫的率领下PS3总算有所起色，但代价高昂。

软件 Capcom经典《战场之狼》续作登场

最近来自Capcom的不少经典都推出了续作，在《生化尖兵》、《街头霸王IV》之后，又一部Capcom经典之作即将再临——最近在美国召开的发布会中，Capcom宣布将会在Xbox LIVE和PLAYSTATION Network上推出《战场之狼3》（Commando 3）！该作将于今年冬季推出，需要800点微软点数（X360版），或者9.99美元的下载费用（PS3版）。

《战场之狼3》采用了全3D的游戏引擎，但是在玩法上仍然保留了原作的精髓，采用俯视视点，强调火爆的战斗。虽然是一款ARCADE游戏，所用的3D画面也较为简陋，但是战斗场面十分火爆，战场中的很多场景都可以破坏。本作共有4名角色可以选择，同时最多可3人游戏。各个角色都有其明显的特征，比如海军陆战队员是力量较为均衡的角色，爆破手破坏力强但速度较慢。游戏中的可用武器种类也很丰富，有普通的机关枪，也有充满科幻色彩的激光武器。玩家还可以使用M-Crash超级炸弹"放保险"，一下子清除掉画面中的所有敌人。

各种战车的加入是本作的一大亮点，并且与很多流行的射击游戏一样，驾驶载具的时候可以双人合作，一人负责驾驶，另外一人负责射击。玩家可以用左摇杆控制移动，右摇杆控制开火的方向。玩家可以在同一台主机上进行三人游戏，也可以通过网络实现多人合作闯关。负责本作音乐创作的是曾参为《潜龙谍影》、《终极地带》等游戏配乐的日比野则彦。



▲绝对火爆的战斗画面将重现街机游戏的快感。

小贴士 TIPS Will Wright：全球最受尊敬的游戏制作人之一，1989年通过《模拟城市》一举成名，曾于2001年获得美国游戏开发者大会颁发的"终身成就奖"。

游戏情报站 新闻 综述 编辑视点 评论

本期新闻综述

黄金商季来临！

进入11月份后，一年之中最强大、最汹涌的大作狂潮即将来临，人们谈论和期待了大半年的大作全部挤在11～12月份之间发售，《使命召唤4》、《刺客信条》、《超级马里奥银河》、《失落的奥德赛》、《真·三国无双5》……不管你喜欢什么类型的游戏，在这两个月里必然会找到自己心仪的作品。

年末商战的局势已经越来越明朗，10月下旬已经没有多少震撼性的新闻，多数厂商的年末商战大计早已尘埃落定，接下来就是等着游戏开卖，等着辛苦了一整年的努力化为回报。X360终于还是没能降价，没有硬盘的ARCADE版性价比虽高，不过实际价格也没比之前的核心版降低多少，看来X360很可能成为有史以来价格最坚挺的家用机。今年的年末商战是微软进入游戏业以来游戏阵容最充实的一次，但是三红灯这个挥之不去的噩梦仍未结束，甚至还有越演越烈之势，微软没有降低X360的售价想必也与三红灯有关，因为相关的维修和更换费用已经让微软娱乐设备部不堪重负，虽然该部门首次实现了盈利，但这只不过是因为三红的相关费用被计入到上一个结算期。繁忙的游戏时节即将来临，届时三红灯的发生率必然更高，难怪连GameStop也在这个关键时期准备结束相关服务。

SCE本财年创下亏损额新高恐怕已成定局，索尼方面也已经做好相关准备，好在现在索尼集团资金还算充裕，整个集团的利润额呈现大幅提升的势头，SCE曾经接济过索尼的各大部门，就像索尼某高层所说："现在是其他部门回报SCE的时候了！"

本月教育游戏

《锻炼大脑的成人DS训练》(以下简称《脑白金》)因为其炼脑功能而在世界各地刮起旋风，那么这款游戏是否真有切实的炼脑功效呢？苏格兰游戏与学习中心Consolarium的创办者Derek Robertson最近发表了他的研究结果。

Robertson对三所小学的10到11岁的学生进行了长期实验教育，在同样对算术能力进行锻炼的情况下，使用普通方法进行锻炼的学生平均成绩从72分提高到76分，而使用《脑白金》进行练习，平均成绩从76分提高到86分。其实在成绩出来之前，老师们已经明显察觉到《脑白金》对小学生算术兴趣的促进。一些教师反映，孩子们经常用NDS比赛算术，擅长算术"成为一件很酷的事"。Robertson也开始用其他游戏进行教育，比如用《逆转裁判3》练习写作，而PSP的多媒体和网络功能也成为很好的教育方式。Robertson计划推动掌机教育成为英国中小学教育中的新课程。

本月奇闻轶事

英政府利用游戏招特工

据英国《泰晤士日报》报道，英国情报机构目前正在《分裂细胞：双重特工》等谍报类游戏中打广告，希望通过这种方式招聘对谍报工作有兴趣的新人。负责监督情报工作的"政府通讯总部"希望间谍游戏能够提高玩家适应真实谍报工作的能力。

除了"政府通讯总部"外，英国著名谍报机构MI5最近也在通过非传统的方式招募谍报人员，比如在《卫报》、《Cosmopolitan》女性杂志和公交车站上打广告，不过通过游戏广告招募特工这还是头一遭。

本月市场观察

休闲游戏市场规模

休闲游戏协会(CGA)日前发布了一份调查研究报告，指出目前休闲游戏市场规模已经达到22.5亿美元，并且年增长率高达20%！在网络上玩休闲简单型游戏的玩家多达2亿人，其中男性为48%，女性为52%。在CGA发布的流行休闲游戏排行榜中，《俄罗斯方块》和QQ游戏都在前五名之内。

蓝光光碟成本降低

先锋和三菱公司最近宣布，他们已经在蓝光光碟的数据层材质方面取得重大突破，今后只要对现有的CD-R和DVD-R生产线进行小小的调整，就可以生产蓝光光碟，不需要再耗费巨资建造新的蓝光生产线。过去人们对蓝光格式较为不满的一点就是要重新投资建造生产线，而HD-DVD则可以利用现有的生产线，此次蓝光光碟生产方面的技术突破将会让HD-DVD的这个重要优势不复存在。

流言板

两大《GOW》明年火拼？

不断有惊人传闻爆出的美国《EGM》杂志最近又爆出震撼传闻：《战神3》和《战争机器2》可能都会在明年年末期间上市！《EGM》宣称从SCEA Santa Monica工作室获得了可靠消息，PS3版《战神3》正在紧张开发中，有望于明年圣诞期间推出。而微软将很可能安排《战争机器2》作为明年末X360的杀手锏。

《战神》与《战争机器》的缩写都是"GOW"，这两大系列曾于今年初有过一次正面交锋：微软曾于今年1月花了不少广告费在《PlayStation 3 Magazine》的封底打出了《战争机器》的广告，当期该杂志的封面正是《战神2》，两个实力强劲的"GOW"就这样在一本PS系专门志上火热开战。如果这两款游戏都能在明年末上市，必然会出现更有看头的"GOW"大对决。虽然《EGM》的传闻可信度向来不高，不过索尼第一方确实需要《战神3》这样的大作体现PS3的性能实力，而微软也需要《战争机器2》这种具有票房保证的第一方游戏为其2008年末商战护航。

可信度 ★★☆☆☆

本期关注数字

1.2亿

10月26日是PS2在美国上市的7周年纪念日，SCEA于当日宣布，PS2目前的全球销量已经超过1.2亿台。截至同一时期Xbox总销量为2400万台，NGC为2200万台。PS2已经成为当之无愧的史上最成功家用游戏机，目前PS2仍然保持强势，上个月在美国还卖出了21.5万台，第三方也在非常积极地推出PS2游戏。

100万

Capcom于10月30日宣布，《生化危机4 Wii版》目前全球累计出货量已经突破100万套。作为《生化危机4》的第四个版本，Wii版能够获得如此佳绩令人惊讶，由于只要在之前NGC版的基础上进行轻微改动，因此该作开发成本极低，Capcom从中获得的利润必然不少。粗略估算，加上之前的几个版本，《生化危机4》的全球总出货量应该已经突破500万套。

5000

全球最大的专业游戏及娱乐软件零售商GameStop集团于10月24日在加州Jackson市举行了第5000家分店的剪彩仪式。5000家分店数量意味着什么呢？全球最大零售集团沃尔玛在美国本土的分店也只不过4000家(全球6800家)，一家专卖游戏的零售商能够做到这样的规模实在令人惊讶。并且GameStop目前仍在全力扩张中，计划年内开办500到550家新店。

GameStop于2005年收购了最大的竞争对手EB Games，从而成为了一家游戏零售业的巨无霸，目前已经占领了美国最大的游戏零售市场。目前GameStop集团在全球16个国家总共有4.4万名员工，是任天堂的十几倍。



日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

2007年10月15日～2007年10月21日

1 人面鱼2 ～北京原人育成工具～ PS2

シーマン2～北京原人育成キット～

■SEGA■2007年10月18日发售■SLG■6800日元■上周排位：－



游戏中玩家需要充当辅助者的角色，在海中的孤岛上教给原人基本的生存方法，然后利用劳动获得的各种物品向人面鱼交换金钱，以使培养的过程顺利地进行下去。随着季节以及环境的变化，游戏中还会出现各种各样的谜题等待玩家解决，是一款体验育成乐趣的另类作品。

本周：32 798套　累计：32 798套

2 DS文学全集 NDS

DS文学全集

■Nintendo■2007年10月18日发售■ETC■2800日元■上周排位：－



软件中不但收录了日本本土最具影响力的100部文学作品，官方还会定期推出新的小说供使用者下载，所以和购买书籍相比拥有绝对超值的性价比，另外软件中还提供了作品概要，信息检索，排行榜等实用功能帮助使用者快速找到适合自己阅读的作品。

本周：32 438套　累计：32 438套

排名	游戏	厂商/发售	数据	平台
3	龙珠Z 电光石火！流星 ドラゴンボールZ スパーキング！メテオ	■NBGI■2007年10月4日发售 ■FTG■6800日元■上周排位：2	◆本周 20467套 ◆累计 271380套	PS2
4	西村京太郎悬疑作品 新侦探系列 京都·热海·绝海孤岛 杀意的陷阱 西村京太郎サスペンス 新探偵シリーズ 京都·熱海·絶海の孤島 殺意の罠	■Tecmo■2007年10月11日发售 ■AVG■3800日元■上周排位：－	◆本周 19982套 ◆累计 80689套	NDS
5	高达 战斗编年史 ガンダム バルトクロニクル	■NBGI■2007年10月4日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：3	◆本周 19472套 ◆累计 133401套	PSP
6	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队	■Nintendo■2007年9月13日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：4	◆本周 19462套 ◆累计 521007套	NDS

7 美丽的块魂 X360

ビューティフル块魂

■Tecmo■2007年10月18日发售■ACT■5800日元■上周排位：－



虽然本作在玩法上并没有太多的变化，但是凭借强大的画面表现力，游戏给人的整体感觉仍然别新鲜又有趣。X360优质的网络服务也使联机对战乐趣倍增，如果玩家觉得一个人在漫无边际的世界翻滚太过于单调，相信多人对战的华丽场面一定会给你留下深刻的印象。

本周：18 935套　累计：18 935套

排名	游戏	厂商/发售	数据	平台
8	口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 暗の探检队	■Nintendo■2007年9月13日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：6	◆本周 16248套 ◆累计 464684套	NDS
9	锻炼眼力的DS训练 見る力を実践で鍛える 眼力(メヂカラ)トレーニング	■Nintendo■2007年5月31日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：10	◆本周 15425套 ◆累计 653793套	NDS
10	马主人生 赢家俱乐部 马主ライフゲーム ウィナーズサークル	■元气■2007年10月18日发售 ■SLG■4800日元■上周排位：－	◆本周 14774套 ◆累计 14774套	NDS

本周由于没有特别引人注目的作品推出，新旧软件的周销量都较之前几周有了明显下降，整个日本家用游戏软件市场表现低迷，成为了今年有史以来上榜游戏总销量最低的一周，另一方面，几次变更平台的《美丽的块魂》在这个特殊时期顺利地挤进了榜单，成为了今年第三款打入前十的X360游戏。当然下一周我们又会迎来一个新作的高峰期，相信通过TGS的大肆宣传后，它们都会交出一份让游戏厂商和玩家都满意的答卷。

2007年10月8日～2007年10月14日

1 西村京太郎悬疑作品 新侦探系列 京都·热海·绝海孤岛 杀意的陷阱 NDS

西村京太郎サスペンス 新探偵シリーズ 京都·熱海·絶海の孤島 殺意の罠

■Tecmo■2007年10月11日发售■AVG■3800日元■上周排位：－



游戏分为长篇故事和小型推理题两大部分，再加上剧本由日本侦探小说界的知名作家西村京太郎执笔，所以吸引了他的不少FANS争相体验，而结合NDS的触摸屏功能，游戏中玩家可以在下屏幕搜索场景中的各种物体，最后将所有线索串联起来找出真正的凶手。

本周：60 707套　累计：60 707套

排名	游戏	厂商/发售	数据	平台
2	龙珠Z 电光石火！流星 ドラゴンボールZ スパーキング！メテオ	■NBGI■2007年10月4日发售 ■FTG■6800日元■上周排位：1	◆本周 47085套 ◆累计 250913套	PS2
3	高达 战斗编年史 ガンダム バルトクロニクル	■NBGI■2007年10月4日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：2	◆本周 27721套 ◆累计 113929套	PSP
4	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队	■Nintendo■2007年9月13日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：6	◆本周 26235套 ◆累计 501545套	NDS

5 阿尔卡那之心 PS2

アルカナハート

■AQ Interactive■2007年10月11日发售■FTG■5800日元■上周排位：－



以众多美少女为卖点的格斗游戏，最大的特色是可以更换不同的阿尔卡那来发动华丽的特殊攻击。由于在新手教学方面的欠缺，略显复杂的系统经常会让人感到无所适从，而且移植家用机后新增的内容也平淡无奇，很难让人感到厂商推出这款游戏的诚意。

本周：22 891套　累计：22 891套

排名	游戏	厂商/发售	数据	平台
6	口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 暗の探检队	■Nintendo■2007年9月13日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：8	◆本周 22375套 ◆累计 448436套	NDS

7 龙穴 PS3

ライズフロムレア

■AQ Interactive■2007年10月11日发售■FTG■5800日元■上周排位：－



虽然在游戏发售之前由于操作问题闹得沸沸扬扬，但是实际的成品却向玩家证明，六轴感应的操作并不存在问题，玩家只需要经过短暂的适应便能在游戏的世界中自由翱翔。玩游戏时很有看电影大片的感觉，后期穿梭于海陆空之间的战斗也绝对能带给你强烈的视觉冲击。

本周：21 813套　累计：21 813套

排名	游戏	厂商/发售	数据	平台
8	远古封印之焰 アルカイック シールド ヒート	■Nintendo■2007年10月4日发售 ■S·RPG■5800日元■上周排位：3	◆本周 17144套 ◆累计 66822套	NDS
9	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS2+常用汉字词典 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS2+常用汉字词典	■Rocket Company■2007年9月27日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：9	◆本周 16421套 ◆累计 67477套	NDS
10	锻炼眼力的DS训练 見る力を実践で鍛える 眼力(メヂカラ)トレーニング	■Nintendo■2007年5月31日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：－	◆本周 15910套 ◆累计 638368套	NDS

虽然《远古封印之焰》在国内玩家间的评价普遍不高，但是从其已经连续停留在榜中三周的现象来看，游戏还是有很多可取之处，问题在于玩家是否愿意静下心来仔细体会。排位靠前的两款新作仍然以人气为基础，无论你是喜欢强调推理与逻辑思维的文字AVG，还是喜欢爽快华丽的对战游戏都能找到最适合自己的领域，相比之下《龙穴》在画面表现上则拥有绝对优势，即便是观看他人游戏也能切身感受到战斗的魄力。

iQue游戏榜

总004期

发布日期 2007年11月1日

iQue游戏乐园

不知不觉"iQue游戏榜"已经迎来第4期了！本期冠军仍然是大家熟悉的老面孔《摸摸耀西 云中漫步》，虽然对于很早就接触NDS的玩家来说，这已经是一款"老掉牙"的作品，但这并不影响女性玩家对本作的追捧，可爱卡通的画面风格仍然具有很强的杀伤力。另外值得注意的是，本期榜单位列前三的游戏中有两款都是来自神游机(iQue PLAYER)，这一方面表明"众乐乐"已经成为节假日期间玩家优先选择的游戏方式，不但影响的范围已经在国内逐渐扩大，相比以往"独乐乐"的传统游戏方式，随之带来巨大购买力也是有目共睹；另一方面也反映出行货掌机游戏的销量并不理想，大多数卡带游戏的销量在节假日期间甚至还不及古老的神游机游戏，看来行货游戏的发展在国内还有很长的路要走。



第1位 摸摸耀西 云中漫步 iQue DS

虽然由于前几次新作的频频出击而落到了比较靠后的位置，不过这次凭借女性玩家的影响力本作再次登上榜首，各位男性玩家是不是应该考虑买一套送给自己心仪的女性呢？



第2位 任天堂明星大乱斗 iQue PLAYER

本作的游戏性相信不用笔者多说，凡是体会过的玩家都会对此赞不绝口，而从目前的情况来看，本作也已经具备了登上冠军位置的实力，答案应该在下次榜单中就会揭晓吧。



第3位 马力欧卡丁车 iQue PLAYER

简单的操作，趣味的竞技一直都是本作最大的魅力所在，"人人都能轻松游戏"并不是说说就算，看来长假期间与家人共同游戏的玩家应该也不再少数吧，你也加入他们的行列了吗？

排名	游戏名称	对应平台	走势
4	神游马力欧DS	iQue DS	↓
5	摸摸瓦力欧制造	iQue DS	↑
6	塞尔达传说：时光之笛	iQue PLAYER	↓
7	密特罗德 融合	iQue GBA	→
8	越野摩托	iQue PLAYER	↑
9	罪与罚：地球的守护者	iQue PLAYER	↑
10	极速F-ZERO未来赛车	iQue GBA	↓



注：榜单中游戏译名以神游公司推出的行货名称为准。

2007日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2007年1月1日　HARDWARE >>>

名次	机种	总销量	10月15日～10月21日	10月8日～10月14日
1	NDSL	5 292 321台	70 608台	78 746台
2	Wii	2 625 765台	24 932台	20 575台
3	PSP	1 981 845台	58 669台	59 584台
4	PS3	698 187台	17 130台	12 365台
5	PS2	570 480台	10 281台	10 181台
6	X360	170 001台	3 011台	6 161台
7	GBM	23 538台	118台	60台
8	GBA SP	20 324台	130台	127台
9	NGC	9 397台	48台	79台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 GAMES TOP 10

关注美国劲爆新作　把握游戏流行趋势

统计日期 2007年10月7日～10月13日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
1	光环3 Halo 3	Microsoft 2007年9月25日发售	FPS 上周排位：1	294696套	3746934套	X360
2	半条命2：橙盒版 Half-Life 2: The Orange Box	EA 2007年10月10日发售	FPS 上周排位：-	261037套	261037套	X360
3	塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo 2007年10月1日发售	A·RPG 上周排位：2	99135套	332945套	NDS
4	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：6	98395套	5274129套	Wii
5	最终幻想战略版 狮子战争 Final Fantasy Tactics: The Lion War	Square Enix 2007年10月9日发售	S·RPG 上周排位：-	89412套	89412套	PSP
6	FIFA08 FIFA08	EA 2007年10月9日发售	SPG 上周排位：-	76809套	76809套	PS2



7 星球大战前传：叛军中队 Star Wars Battlefront: Renegade Squadron　PSP

LucasArts　2007年10月9日发售　FPS　上周排位：-

本作最大的特色就是支持最多16人联机游戏，而且完善的角色自创系统也方便玩家设计出很多外貌特色鲜明的角色，甚至连攻击方式也可以自由更改。当然单人战役模式的内容也相当充实，即便是没有条件联机的玩家也能充分享受到游戏战斗的无穷魅力。

本周：58 709套　累计：58 709套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
8	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：9	54007套	2502241套	Wii
9	FIFA08 FIFA08	EA 2007年10月9日发售	SPG 上周排位：-	45722套	45722套	X360
10	NBA 2K8 NBA 2K8	Take-two 2007年10月2日发售	SPG 上周排位：3	45538套	144749套	X360

统计日期 2007年10月14日～10月20日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
1	光环3 Halo 3	Microsoft 2007年9月25日发售	FPS 上周排位：1	195005套	3941939套	X360
2	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：4	117671套	5391800套	Wii



3 半条命2：橙盒版 Half-Life 2: The Orange Box　X360

EA　2007年10月10日发售　FPS　上周排位：2

同捆5款游戏就有足够的理由让喜爱这个系列的玩家仔细品味一番，除《半条命2》和《半条命2：第一章》属于炒冷饭外，后面三款游戏在画面和玩法上都各具特色，甚至玩家还可以将它们分别当作新的游戏来体验，以获得多重且富有变化的游戏乐趣。

本周：82 749套　累计：343 786套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
4	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：8	63357套	2565598套	Wii
5	塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo 2007年10月1日发售	A·RPG 上周排位：3	56806套	389751套	NDS
6	FIFA08 FIFA08	EA 2007年10月9日发售	SPG 上周排位：6	40478套	117287套	PS2
7	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo 2007年4月22日发售	RPG 上周排位：-	36116套	3776699套	NDS
8	美丽的块魂 Beautiful Katamari	NBGI 2007年10月16日发售	ACT 上周排位：-	35189套	35189套	X360
9	麦登NFL08 Madden NFL 08	EA 2007年8月14日发售	SPG 上周排位：-	31298套	949553套	PS2
10	蜘蛛人 敌友难辨 Spiderman: Friend or Foe	Activision 2007年10月2日发售	ACT 上周排位：-	31167套	71686套	PS2

男儿何不带吴钩 收取关山五十州

时间过得真快，当大家看到这期杂志的时候，再过几十个小时就能玩到《真·三国无双5》了！相信在看过TGS增刊以及189期的相关介绍之后，大家对于本作的动作要素已经有了比较深刻的认识，而这次的发售前最终报道会对游戏的成长要素进行完全介绍，是FANS就不要错过！

文 纱迦　美编 一刀



继孙尚香之后，本作的第2名女将公布了！看到这个造型，就算不说名字，大家也应该猜得出来她是貂蝉。本作中她改使九节鞭状的武器，实在是太有魅力了。







真·三国无双5	Koei	ACT
多机种 真·三国无双5		日版
预定 2007年11月11日	1～2人	7200日元
对应机种为PS3、X360		

武勋的获得

武勋的多少关系到武将的等级，是最重要的数据之一。武勋的增加主要是通过获得战场上出现的武勋包，一般说来打倒敌将就会出现武勋包等道具，过关之后电脑也会根据玩家的表现（时间和连舞数）来奖励额外的武勋。不过本作还设置了很多可以大量获得武勋的方法，既方便了玩家，又考验了技术。



战功目标

本作中每关都会为玩家设置3个战功目标。在进入战场前，玩家可以在准备画面中查看战功目标的要求，如果能完成战功目标，就可以获得武勋和武器。战功目标的要求多种多样，令游戏趣味性大增。



特殊技

以L2/LT键发动的特殊技是本作的新增要素。杂兵被打死时不会出现武勋包，但如果以特殊技打死杂兵则会出现。如果以特殊技打死敌将，则会出现最高等级的武勋包！

奇袭

本作的新要素。如果能够攻击毫无防备的敌人（如从山顶跳下来攻击敌人），敌人就会陷入混乱之中。此时不但敌人的防御力会下降，而且出现的武勋包的数量和质量都会增加。



夏侯惇（魏）字元让



曹操的心腹爱将，其地位可称魏国武将之首，其标志是在战斗中失去了的左眼。本作中元让改使巨大狼牙棒，令玩家大吃一惊。除此之外服装倒是变化不大，只是发型变得更加粗犷，使其更加富有南欧熟男的气息。（笑）



杀阵攻击

本作新增的杀阵攻击，同样可以用来捞武勋。被杀阵攻击击毙的敌将，会留下比正常情况下高一级的武勋包。不过对杂兵使用杀阵攻击似乎没有效果。

双手劈开生死路！

© 2007 KOEI CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.



武器系统初探

武器向来都是系列的关键点，本作的武器系统和之前的作品都不太一样。本作的武器获得方法目前已知有两种：打倒敌将以及完成战功目标。尚不知是否会采用过去那样的最强武器固定拿法的设定。

武器类型

本作的武器会分为3种类型，它们分别具有不同的性能，如下表所示：

标准	攻击力正常，连舞等级上升后攻击范围增加。
力	威力大，连舞等级上升后，连攻击具有强攻击的特性。
技	威力低，连舞等级上升后，连攻击的出招速度加快。



武器属性

本作的属性采用了设定于武器之上的做法，目前官方只公布了炎、冰、雷3种属性，效果与过去没有太大区别。相信本作的属性肯定不止这么3种，大人气的斩属性定然不会缺席。

武器效果



和过去不同的是，本作的武器不再附加能力增加的效果，而是实实在在的特殊效果。目前官方已经公布了6种武器效果，其中包含了不少等同于过去装备效果的武器效果。

刚柔法	拼刀时可处于有利状态
真空波	攻击时周围会发出真空波
真乱舞	无需血红即可发动真·无双乱舞
弹矢眼	攻击可以弹回弓箭
背水阵	攻击力大幅上升，防御力大幅下降
连舞心	连舞数比较不容易被中断

蜀 张飞 字翼德

在桃园三人组中排行第三，其勇猛连吕布也要退让三分，就是经常贪酒误事。本作中张飞使用的武器与其说是双头矛，倒不如说是过去魏延使的双头刀。其造型除了剽悍的冲天发型外，倒是没有多少变化。



魏 司马懿 字仲达

三国时代的最后赢家，他有着过人的计略，连诸葛亮也奈何不了他。本作的司马懿打扮和二代比较接近，不过武器由过去的鹅毛扇改为为铁爪，还能用袖中的暗器伤人，又是一名和过去有着天壤之别的全新"老"角色。

技能系统解说



在之前的报道中，我们已经为大家介绍了本作宛如"晶球盘"式的技能系统。将百万军中救阿斗的常山赵子龙与长于计谋工于心计的三国阴谋家司马懿进行对比，很容易就可以看出两人的区别。赵云可较早学习到提升连舞等级之类的战斗技能，技能树分歧较少。而司马懿则可较早学习到强化特殊技效果与使用次数的技能，技能树分歧较多。目前官方已经公布了9种技能，其中不乏系列首次出现的技能。

基本能力类

体力+	体力最大值+5
无双+	无双最大值+5
攻击力+	攻击力+5

装备技能类

连舞3	连舞等级上限达到3级
连舞∞	连舞等级上限达到最大
威吓	奇袭容易成功，持续时间增加

特殊技类

巨岩	落石的威力上升，司马懿专用。
牛步	特殊技发动时，附加令敌人移动速度下降的斗气
战术指挥	特殊技发动时，我方战意上升，击破数计入玩家账上





改头换面的军马系统

和武器比起来，本作的军马系统可谓变化惊人。从图中可以看出，本作同《战国无双2》一样，引入了军马能力设定，此外军马还拥有特性和属性，等于又给武将增加了一层实力。本作可以用SELECT/BACK键呼叫军马，看来军马重要性要高于之前的任何一代！

等级和能力



▲这匹"汉豹"是光荣原创的马，诸籍中未见记载。

和武将一样，军马也有武勋的设定。武勋上升之后，军马的等级就会上升，同时能力会增加，并有可能学会新的特性和属性。

军马的主要能力有4种：速度、跳跃力、突破力和攻击力。新引入的突破力影响马匹撞开人群的性能。



特性和属性

军马的大部分特性都只能在骑在马上时才会发生作用，但也有装备后就能生效的特性。目前官方公布了5种特性和3种属性，属性部分依然只有雷、冰、炎3种。不知军马是否会有斩属性，如果有一匹斩属性的军马，那么完成千人斩估计只需要几分钟吧？

连舞维持	骑乘时连舞计量表不会随着时间减少
无双增加	骑乘时无双槽会慢慢增加
防矢	奔跑中可弹开弓箭
武器获得	过关后可获得1把武器
引诱	过关后可获得1匹军马



吴 周瑜 字公谨

三国时代首屈一指的智将，得意之作是火烧曹操的八十三万大军。其外表风流英俊，故人称"美周郎"，这次周瑜居然改使一根齐眉棍，一眼看上去还以为是齐天大圣转世。

此前相关报道 第一报 VOL.184 P24-P25 第二报 VOL.187·188 P80-P81

白騎士物語

虽然"变身"这一噱头对于我国的大部分玩家来说吸引力并不是很大，但身穿铠甲的巨大骑士还是具有一定号召力的。除了标新立异的游戏系统，本作同样打着人设牌，虽然初期的主角过于NPC化，但从随后公布的角色造型来看Level-5确实是走对了路。本次就为大家介绍信公布的几位角色，其中既有美青年又有金发御姐，而那只充满恶趣味的Level-5"吉祥物"也是着实的抢眼。 文 十六夜 美编 NINA

白骑士物语	SCEJ/Level-5	RPG
PS3 白骑士物语		日版
发售日未定	人数未定	售价未定
对应周边未定		



东·贾玛罗尼

Level-5的标志性角色

主角雷纳德一行人在追寻被绑架的公主希兹娜时会途径沙漠城市阿尔巴纳，而在这里玩家能够遇到Level-5的标志性角色。东·贾玛罗尼便是这只蟾蜍状生物的名字，不要看它外表其貌不扬，但实际上东·贾玛罗尼不仅在整个世界都享有盛名，整个沙漠城市阿尔巴纳更是在其统治之下。正如在PS2《银河游侠》以及PSP《圣女贞德》中登场的同类一样，东·贾玛罗尼的合成能力将为玩家提供非常重要的帮助，不过从其居住的奢华宫殿以及佩戴的昂贵珠宝首饰来看，也许本次的合成要让玩家出血本了……



《银河游侠》中的可爱造型



■与以往的可爱乖巧造型截然不同，本作的Level-5"吉祥物"被设计成了一只巨大的蟾蜍……



▶龙骑士的全身概念图。相对于白骑士与黑骑士，身披厚重铠甲的龙骑士更给人压倒性的力量感，而使用的长枪也比剑类武器更具有攻击性。

龙骑士

第三名骑士登场！

在白骑士与黑骑士都相继公布之后，现在厂商终于再次放出了《白骑士物语》的另一名关键性角色——龙骑士。相比较之前公布的骑士，本次龙骑士的造型应该是最传统也是最帅的：全身覆盖着如同绯炎一样铠甲的龙骑士最引人注目的就是背部的巨大双翼。不同于白骑士与黑骑士，龙骑士使用的是强调突击、重视攻击距离的长枪——由双翼提供飞行能力以及机动性、厚重铠甲提供高防御力，再加上长枪的猛攻，相信龙骑士这种高速突击的作战方式将发挥相当明显的作用。

©Sony Computer Entertainment Inc.All Rights Reserved

新角色公布，反角居然是美青年！



格拉赛尔

灰发的巫师领袖

为了获得沉睡在王宫地下被称为古代超时代遗产的"骑士之力"，格拉赛尔率领巫师军团在巴兰德尔王国为公主希兹娜举行成人仪式的当晚发动了突然袭击。虽然没能顺利获得"骑士之力"，但格拉赛尔成功抓走了公主并四处抓捕侥幸逃脱的主角等人。22岁的格拉赛尔有着与年龄不相称的成熟与冷静，而他对局势的判断能力以及领导能力更是令巫师军团在很短的时间内控制住了整个局势。





▶尖锐的头饰、鳞片般的铠甲——看这熟悉的黑影，难道西萨变身后就是前面刚刚介绍过的黑骑士？



西萨

放荡不羁的豪爽青年

虽然与主角雷纳德同样是17岁，但无论是从身形还是性格上来看西萨明显要成熟得多。不拘小节的西萨原本是名门望族德里斯特尔家的下一代继承人，但由于与父亲间关系的恶化，西萨不顾被剥夺继承权的危险而擅自离开了家族的大本营——建造在神秘生物迪米特尔背上的繁华都市格里德。敏捷的身手、果断的攻击以及过人的洞察力都令西萨在战斗中相当抢眼，但其自恋的程度也是让人无语的。



▲沙漠城市阿尔巴纳有着明显的阿拉伯风格，不知游戏中是否有机会看到卡拉献舞。



卡拉

神秘的冷艳少女

在沙漠城市阿尔巴纳，玩家不仅能够遇到巨大的蟾蜍王东·贾玛罗尼，更能在旅店找到名为卡拉的少女一同展开旅程。17岁的卡拉不仅有着极强的自尊心，散发出来的气质也令其有着与众不同的感觉。由于某些原因卡拉很长一段时间都在阿尔巴纳的酒吧担任招牌舞娘，不过在与主角一行人相遇后她终于下定决心，一同踏上寻找公主的旅程。



▲名门望族德里斯特尔家族的奢华宅邸。



▶西萨家族的大本营正是建造在神秘生物迪米特尔背上的繁华都市格里德。

此前相关报道 第一报 Tol.184 P22-P23

历史所选上的人即为战士，名留历史的战士即为英雄。

SOULCALIBUR Legends



文 纱迦　美编 anubis

12月13日对于任天堂来说是值得关注的日子，因为当天有包括《灵魂能力 传奇》在内的多款第三方大作发售，Wii能否摆脱"第三方坟墓"的蔑称，就看这一天了。12月13日对于关注"《灵魂能力》系列"的玩家来说也是一个重要时刻，目前全系列4作的销量已经达到970万，如果表现出色的话，或许突破千万的日子就是这一天。离游戏公开已经有些日子了，现在就为大家总结一下最近3个月来的全部情报！本期光盘收录有本作的视频情报，同样是看点满载，不要错过！

灵魂能力 传奇		NBGI	ACT
Wii	SOUL CALIBUR LEGEND		日版
	预定 2007 年 12 月 13 日	1－2 人	6800 日元
	无对应周边		

剑魂传奇

本作的故事将介于PS版《魂之利刃》(PS，1996年12月20日)与DC版《灵魂能力》之间(DC，1999年8月5日)。由于历史悠久，估计熟悉这段历史的玩家已经不会太多，这里就先为大家回顾一下故事。

16世纪的欧洲，邪剑SOUL EDGE重现江湖，最后被大海盗塞万提斯所得。塞万提斯拿到邪剑之后，沦为邪剑的宿主开始疯狂的杀戮。圣战士索非蒂亚以雅典娜和阿瑞斯祝福过的神圣武器摧毁了二位一体的邪剑中的雌剑。但剩下的雄剑开始发疯一般地攻击，幸好多喜及时赶到并将塞万提斯杀死。之后雄剑暴走，多喜带着重伤的索非蒂亚和雌剑碎片成功撤退。《魂之利刃》的故事到此结束。

在塞万提斯死后不久，西格飞来到当时的战斗地点，因为受了SOUL EDGE的蛊惑，他将多喜她们没有破坏的雄剑握在手中，从此取代塞万提斯成为邪剑新的宿主。邪剑和西格飞经过一段时间的休整之后，以噩梦之名重新出现并展开新的杀戮，以图恢复力量。在噩梦的旗下，还有阿斯塔洛斯、艾薇、蜥蜴人这三员大将。另一方面，为了阻止邪剑的行为，全世界的英雄纷纷行动起来，传说中邪剑的克星SOUL CALIBUR也再现江湖，《灵魂能力》的故事就此展开。

谜之少年·幕后黑手

题头图中西格飞身后的那位银发少年名叫伊斯卡(Iska)，他并不是可使用的角色，但在故事中他是本作的关键人物。伊斯卡本为匈牙利人，在神圣罗马帝国入侵布达佩斯之后，他失去了惟一的亲人姐姐。之后伊斯卡拜进行人造人研究的著名炼金术士帕拉塞尔苏斯为师，艺成之后突然失踪了一段时间。当他再次出现时，已经是神圣罗马帝国皇帝的宠臣了。

在游戏中伊斯卡会四处联络各地英雄来消灭邪剑，但感觉他这么做明显是别有目的，就算说他是最终BOSS也不会让人意外。不过也多亏他的卖力演出，我们在游戏中将转战世界各地进行作战。

意想不到的战士参上！

让人大跌眼镜的角色出现了！《仙乐传说》的主人公罗伊德将以可使用角色的身分，活跃在《灵魂能力 传奇》中。因为要配合游戏的风格，罗伊德一改游戏中的可爱造型，以真实比例出现在玩家眼前，而他手中的双剑也变成了两把西洋击剑。这回应该不会再有人称他是"大神一郎双刀少年版"了吧？(笑)





似曾相识？





罗伊德 Lloyd

年龄：17岁
籍贯：西尔瓦兰特
武器：单刃剑×2
流派：我派·戴克流
家族：养父戴克
身高：173cm
体重：58kg

STORY

罗伊德在拯救了西尔瓦兰特(シルヴァラント)的危机之后，为了回收所有的EX晶球(エクスフィア)而踏上旅程。EX晶球是可以放大人类欲望的无机生命体，在罗伊德的世界里是危险的存在。某一天，罗伊德听说了有关邪剑和灵剑的传说，他马上断定这两把剑也是EX晶球，于是下定决心要穿越时空将其回收！

©1995-2007 NBGI © 藤岛康介



艾薇
IVY

STORY

艾薇是伊莎贝拉公爵的养女。在整理养父遗物时，她被养父日记中记载的炼金术以及邪剑SOUL EDGE所吸引。她继承养父遗志开始研究炼金术，最后在神秘力量的指引下做出了蛇腹剑。之后她遇到了伊斯卡，伊斯卡带她参见神圣罗马帝国的皇帝，皇帝承诺赞助她寻找邪剑，于是她改名为艾薇开始冒险。



◀艾薇历来都是系列中招式设计最出色的角色，相信这回也不例外。



年龄：25岁
籍贯：英格兰王国/伦敦
武器：蛇腹剑
流派：分离式锁链剑
家族：生母和养父母双亡
身高：179cm
体重：58kg

正义邪恶激烈碰撞

本作可以使用的角色远比想象中要多，目前已知可以使用的角色有：御剑平四郎、多喜、西格飞、艾薇、索菲蒂亚、罗伊德、阿斯塔洛斯。

而敌人方面也是众星云集。除了部分玩家角色也会在故事中充当反派之外，更有豪华BOSS阵容等着玩家去挑战。来自《尼伯龙根之歌》的巨龙法夫那、奥斯曼土耳其帝国苏丹巴巴洛斯、神秘无比的图坦卡蒙法老都是不容轻视的强敌。此外，以往仅存在于游戏设定中的激和摩希也将在游戏中登场。

刚与柔





▲灵活的摩希(MAKI)，强悍的激(GEKI)。这两人的组合想必会让玩家极为头疼吧！

激和摩希与多喜都是日本封魔之里的人。三人的师父名为斗鬼，斗鬼命令激和摩希从多喜手中偷走邪剑的碎片。两人得手之后却受到邪剑碎片的影响，成为守护邪剑的异形怪物"守护者"。而受他俩的影响，整个封魔之里都被邪恶化，开始对日本各地进行攻击。

双人合作，其乐无穷！

Wii上的游戏向来都以多人同乐为卖点，本作也不例外。新加入的双人合作模式支持两位玩家一起过关，不用说自然是乐趣十足的。双人游戏时会采用左右分屏，如果你家的电视支持16：9，那么双打的时候就看得更加清楚了。尽管采用分屏，不过从TGS的试玩情况来看完全不影响两人之间的配合，玩家甚至可以使出双人连续技或混合属性技。



两人同心，其利断金！



除了双打过关外，游戏也准备了对战模式供两名玩家"勾心斗角"，当然这回的对战可不是过去那样的3D FTG玩法了，而是和正常游戏差不多、有着各种规则的特殊玩法。





索非蒂亚
SOPHITIA ALEXANDRA

年龄：18岁
籍贯：奥斯曼土耳其帝国/雅典
武器：短剑和小盾
流派：圣雅典娜流
家族：父、母、妹、弟
身高：167cm
体重：秘密

STORY

前次大战结束后，索非蒂亚回到家乡。正当她的婚期临近之时，奥斯曼土耳其帝国发生政变，一个名叫巴巴洛斯的盗贼篡夺了苏丹之位。这个盗贼凭借灵剑SOUL CALIBUR之力拼凑了一支怪物大军，并开始向神圣罗马帝国进攻。索非蒂亚在灵剑面前显得无能为力，而此时神秘少年伊斯卡告诉她，要打败灵剑就一定要帮他找到邪剑。接受委托的索非蒂亚自愿担任帝国第三军的殿后工作，只身与图坦卡蒙大军对抗……

此前相关报道 第一报 Tot.182·183 P41

STAR OCEAN First Departure
スターオーシャン1

原本预计是2008年春发售的本作现在决定在今年年末发售，对于喜爱"《星海》系列"的玩家而言的确是好消息，另外一个好消息就是游戏还有同捆新版PSP-2000的同捆限定版，虽然不知道其限定版颜色是什么，但想到《星海》以宇宙的主题，应该是蓝色吧。至于游戏素质方面我们是不用怀疑的，tri-Ace不会让我们失望，现在惟一在意的就是读盘时间，因为在TGS上试玩时发现在出大地图和战斗结束时等待时间略长，但愿是笔者的错觉吧……





玛维尔·弗罗森

气质高雅的成熟女性，年幼时父母被称为"真红之盾"的人所杀，为了复仇现在周游世界各地，使用神秘的魔法宝珠作为武器。

种族	?
出身	?
年龄	19岁
武器	宝珠
身高	164cm
体重	42kg

声优 桑岛法子

我现在惟一拥有的……只有复仇了……

星之海洋 初次启航	Square Enix	RPG
PSP	STAR OCEAN First Departure	日版
	预定 2007 年 12 月 27 日	1 人	4800 日元
	对应周边未定	对应玩家年龄未定

文 邪魔天使
美编 NINA

技能



▲购买的技能情报中的所有技能都可以学，而这些技能是适合所有同伴的。

"《星海》系列"的特点除了战斗系统以外还有与任何方面有所关联的技能系统，这也是培育角色的关键，有了技能，玩家可以自由培养角色，在重制版中还加入了一些新要素。



▶习得技能后最重要的是提升技能等级，找最实用的提升吧。

技能的获得

要习得技能首先就要去城镇中特定的技能公会购买技能，技能大致分为知识、技术、感觉、战斗等4种，每部分分了3个等级。从这点可以看出当我们到达一个新的城镇后一定要去技能公会看看有没有新的技能卖，如果觉得手上的钱不够还要去打怪攒点钱。购入技能后就可以在菜单画面中选择技能习得来学习技能了，学习技能要消耗相应的SP，而SP只要升级就能获得。每个技能最大等级为10，随着等级提升所需要的SP也会增加，所以在选择技能上每个角色就要有所讲究，最好是某几项专精。

罗尼基斯·J·肯尼




调查团的领导人，地球连邦军的大佐。作为一名军人，他沉着冷静，拥有指挥大局的出色能力，但意外的是在感情方面却很脆弱。他恪守着自己的正义，只要是自己认为正确的行动，即便是违反命令也要去执行。

声优 滨田贤二

种族	人类
出身	地球
年龄	38岁
武器	弓
身高	179cm
体重	64kg

并非没有可能，而是可能性低到微乎其微……是吧？

约书亚·杰兰德



▶约书亚的纹章术攻击力非常高。

声优 福山润

种族	翼人
出身	希瓦兰特
年龄	20岁
武器	杖
身高	172cm
体重	56kg

有翼人一族的纹章术师，由于幼年时家族遭到屠杀而和家人分离，正在寻找失散多年的妹妹。




不考虑结果的战斗真的有意义吗？

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. Original version developed by tri-Ace Inc.




艾莉丝

种族	翼人
出身	不明
年龄	17岁
武器	杖
身高	156cm
体重	42kg

声优 植田佳奈

居住在洛克行星的翼人，金色的长发和巨大的翅膀是她最典型的外貌特征。她能够使用强力的纹章术，拥有和天使相当的力量和外貌，但其过去却隐藏着巨大的秘密。

我想要一个大家都能快乐生活的世界

我的同伴应该没有了吧

比拉迪、费尔普尔等种族更古老的种族雷萨费尔普尔族的少女，性格天真烂漫，由于是古老而稀少的种族，所以受到过一些非人的待遇，因此不怎么信任他人。




佩莉西

声优 田村由利佳

种族	雷萨费尔普尔
出身	穆亚
年龄	16岁
武器	拳
身高	155cm
体重	41kg







声优 小林沙苗

伊莉亚·希尔贝斯德利

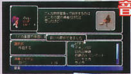
种族	人类
出身	地球
年龄	23岁
武器	拳
身高	171cm
体重	48kg

隶属于地球连邦军，是罗尼基斯的副官，总之和罗尼基斯保持统一的行动。年轻的她一方面取得了博士学位，另一方面也擅长格斗术，是一个全能的天才女性。性格开朗的她第一眼看去并不像一名军人，对自己的长官罗尼基斯暗暗寄托着自己的感情。

我认为那也一定是可以用科学证明的

特技 Special Skill

习得特定的技能，根据组合可以学会特技，特技与技能不同，是角色能够任意使用的能力，特技也有等级的设定，该等级由必要的技能等级来决定，也就是说要提升特技的等级就需要提升相关联技能的等级。



音乐

◀能够演奏多种乐器的特技，比如遇敌率下降、回复HP等。



修行

▶抑制自己的能力进行战斗，获得的经验值比通常情况下多。

超级特技 Super Special Skill



开眼

▲能够获得更多的SP。实行该技能战斗中角色的移动速度会大幅度下降，但升级时获得的SP量会比平时多很多。

在PS版《星海2》中的超级特技这次在一代的重制版中也会出现，要习得超级特技前提是要习得相应的特技，虽然习得条件苛刻了点，但效果是很强的。而本作中收录的超级特技都是基于《星海2》里的超级特技来做，所以老玩家不会觉得陌生。

通常技能与战斗技能

在技能公会购入的技能情报中习得的技能分为两种，一种叫通常技能，该技能可以提升能力、习得新的特技；提高战斗能力的技能叫战斗技能，比如反击、爆发等。

通常技能 Normal Skill

努力

随着技能等级上升角色升级所需的经验值会减少，对于角色培养而言这个技能最好是让所有角色都学会。

危险感知

战斗结束时回复的HP和MP量上升，在需要长期作战的迷宫、与强敌的连战中可以起到重要作用，最好是人人都会。

包丁

习得后物理攻击力大幅度提升，随着技能等级提升攻击力提升幅度也会上升，对于前卫角色而言是很重要的技能。

根性

该技能等级提升，其他技能升级时所需要的SP量减少，和努力一样，是一个全员都应该习得的技能。

战斗技能 Battle Skill



反击

◀防御时在一定时机输入按键就能发动反击，让近战角色习得该技能吧。



爆发

▶新追加的技能之一，能够在使用纹章术时提升魔力，发动概率会随着技能等级提升而提升。

▼攻击敌人时一定概率发动，发动时会使出比通常攻击威力更高的攻击，发动概率会随着技能等级提升而提升。



集中

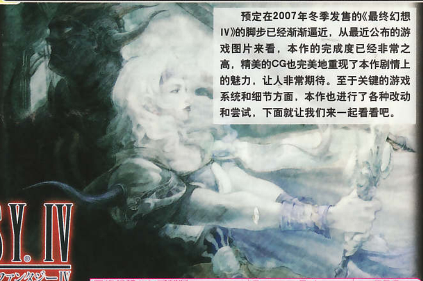
▲在一般情况下咏唱纹章术时若受到攻击咏唱就会被中段，但如果有这个技能的话就会有一定几率回避敌人的进攻从而可以继续咏唱。



练气

此前相关报道 第一报 Vol.187-188 P34-P35





预定在2007年冬季发售的《最终幻想IV》的脚步已经渐渐逼近，从最近公布的游戏图片来看，本作的完成度已经非常之高，精美的CG也完美地重现了本作剧情上的魅力，让人非常期待。至于关键的游戏系统和细节方面，本作也进行了各种改动和尝试，下面就让我们来一起看看吧。

文 玛娜　美编 NINA

最终幻想IV 重制版	Square Enix	RPG
NDS　Final Fantasy IV		日版
2007年12月20日	1人	5980日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

请继承我的遗志，然后，继续战斗下去。

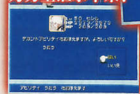
特殊能力继承系统介绍

本作的每个同伴都拥有各自所独有的特殊能力，像是艾吉的“偷盗”、吉尔伯特的“歌唱”等等，所谓的特殊能力继承系统（デカントアビリティシステム），就是一种可以从中途离开队伍的同伴身上继承特殊能力，使留在队伍的角色之后可以使用继承到的特殊能力的系统。

将同伴的遗志化为力量继承下来！



▶ 因病而倒下无法继续战斗的吉尔伯特，会把自己的特殊能力“唱歌”托付给同伴。



◀ 吉尔伯特的特殊能力是以继承道具的方式来习得的，让决定好继承其能力的同伴选择继承，之后就可以一直使用这项特殊能力了。

组合特殊能力发掘更强的潜力



◀ 继承的特殊能力也可以和自己原本持有的特殊能力配合使用，从而相互弥补不足，使实用性更强。凯因的“跳跃”如果组合上杨的“蓄力”一起使用，便可以发出强力一击！

华丽的『合体魔法』



▲ 萝莎和莉迪亚继承了双胞胎魔法师留下的“双人魔法”，肩负着波罗姆和帕罗姆的决心而前进吧！

杨所留下的“飞踢”实用性激增



▲ 由行动迅速的艾吉来使用攻击敌全体的“飞踢”，就能在战斗的开始为我方创造巨大优势。

胸中燃烧着复仇之火的王子

艾吉 Edge



岛国艾伯兰纳城的王子，为了复仇而加入了塞西尔的队伍。身为王子的他性格高傲，时常说出没有礼貌的话，但自信且不服输的言语背后其实隐藏着他的温柔和热情，他会以忍术进行战斗，此外还有偷盗的技能。

▼ 对于高贝兹一行人，艾吉抱有强烈的恨意。

▲ 艾吉可以使用“偷盗”的技能，这也是他最大的用处之一。

注意

还有其他继承特殊能力的方式！

除了从离开队伍的同伴处继承到特殊能力之外，有时候我们也能从一些NPC上继承特殊能力，暂时离开队伍一段时间的同伴也会将特殊能力托付下来，从剧情的角度上来看，倒是非常好地烘托出了主角一行人是肩负着形形色色的人们的意志而一步步前进的呢。

担心杨的妻子的牵挂之情



▶ 挂念着丈夫安危的妻子将会把自己的爱情与意志转化为特殊能力交付给杨继承。

从暂时离队的同伴那里继承能力



◀ 就算是暂时脱离队伍的同伴也会将能力留下，当他们归队的时候，能力是重新归还给他们吗？

©SQUARE ENIX CO.,LTD.ALL Right Reserved.

失去爱人的浪漫诗人





▲吉尔伯特的战斗技能是使用各种“歌曲”来打击敌人、支援我方。

吉尔伯特 Gilbert

虽然是一个商业国家的王子，但是吉尔伯特对身分和金钱并不感兴趣，而是化身成为吟游诗人在世界各地流浪。他的个性温和柔弱，不喜欢与人发生争执，但是为了给自己在巴伦赤翼军飞空艇轰炸下死去的爱人复仇，最终加入了塞西尔的队伍，利用演奏歌曲与敌人进行战斗。



◀吉尔伯特与大贤者泰拉的女儿安娜是对恋人，但是泰拉却并不祝福两人的恋情，直到安娜因意外而身亡……

在TGS2007公开的游戏影像

在原作中，塞西尔为了追求真正的力量与正义而经历了种种磨练，最后终于成为代表着光明的圣骑士这一幕感动了几乎所有玩家，经过重制的本作在TGS2007中就公开了这一段具有代表意义的影像，华丽的演出效果和感人至深的剧情让人对本作充满了期待，下面就让我们看看影像中的一些画面。



◀伫立在巴隆城阳台上的塞西尔，无尽的夕阳给这个场景染上了一丝悲壮，他应该是在对国王下达的残暴命令而感到痛苦吧。



▲塞西尔与凯因的宿命对决，而萝莎只能留在一边，默默地祈祷。



▲萝莎静静地站在塞西尔背后，目光中充满了担忧。很快，她将追随着自己所爱的人一同踏上硝烟弥漫的战场，虽然现在的她仍然对今后的命运一无所知。



◀舍弃了黑暗的力量，塞西尔终于成为了一名圣骑士，原作中最感人的名场面以华丽的影像复活了！

Point1 命名兔转职？

在SFC版中登场的会为玩家改名的命名兔在本作中也会出场，但是有一点重要的不同之处——它已经不再会帮玩家改名了。

在本作中虽然命名兔也会登场，但是它却已经完全忘记了命名的诀窍，而且声称自己希望之后可以成为一个绘制世界地图的地图兔……

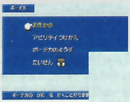


▼除了地图师之外，在这个画面中它又声称自己想变成录制兔……难道是录制各种歌曲或战斗画面？



▲命名兔要以成为地图师为目标，和上面所提到的自动绘图功能结合，看来在这次的游戏中将会有地图踏破率的相关要素呢。

Point2 新种族波奇卡出场！



◀注意这个编辑菜单，可以选择“描绘”、“对战”等指令，难道真的是培养波奇卡进行战斗？



▶现在可以推测的是，这种新种族可能会在成长之后变成某种幻兽。

在经过重制的DS版中将会有名为波奇卡的新种族登场，虽然看起来白白嫩嫩非常可爱，但是据说这个人畜无害的小不点其实就是所有幻兽的原型喔！虽然目前为止还没有公布它究竟会以什么样的形式在游戏中登场并和主角等人互动，但是也有可能是一种带有育成要素的宠物吧？



▲调皮捣蛋的弟弟，礼貌认真的姐姐，虽然是孪生姐弟，但是两人的性格截然不同，在游戏中可以很清楚地看出。



魔法之国的孪生姐弟



帕罗姆 Palom

波罗姆 Porom

出身于魔法大国米西迪亚的白魔道士，帕罗姆的双胞胎姐姐。和顽皮的弟弟相比起来，她十分稳重可靠，对弟弟严加管教。波罗姆可以使用全部的白魔法，能力十分强大，目前仍在修行中。



帕罗姆十分顽皮，但是却很听姐姐的话，他的魔法能力也非常惊人，可以使用全部黑魔法，和姐姐联手非常强大。他和波罗姆一起受米西迪亚长老的嘱托，与塞西尔去试练之山帮助塞西尔转职成圣骑士，之后也一直跟随着塞西尔默默帮助他。

此前相关报道 第一报 Tol.187-188 P42

新作短波

FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

主持人语

在做这期"新作短波"时笔者的心早已飞到即将在11月11日发售的《真·三国无双5》上了，11月，每年的11月都将进入年末商战，到诸位读者拿到本期杂志时，想必已经玩上《超级马里奥银河》了。哦，对了，还有光荣那款号称要卖过百万的《欧普纳大冒险》，不知道这款与《DQ》制作小组合作的游戏会有什么样的表现，从目前公布的情报来看，很有"DQ Feeling"，但游戏人物的造型实在是　对了对了，还有一个游戏居然忘记说了，那就是《马里奥与索尼克北京奥运会》，对于这款游戏中国玩家应该有些兴趣吧，不知道到时候在赛场上看到马里奥、索尼克、碧奇公主等一干人比赛是什么感觉，说实话，笔者觉得有点"Orz"。

如果想玩一些比较严肃的游戏的话，大家可以期待一下《生化危机　安布雷拉年代记》和《战国BASARA2 英雄外传》。虽说前者在大家试玩后感觉一般，但冲着《生化危机》这名字还是值得一试的；后者属于资料片性质，不过游戏的高素质和新增的人物大家绝对要去玩一下。



■白骑士有的招式和内罗一样，就感觉像是和自己的影子在战斗一样。

新的敌人，新的激斗！

多机种 ■Devil May Cry 4 ■日版
ACT ■Capcom ■预定 2008 年初发售

对应主机为PS3、X360、PC

超酷的动作、超帅的角色、喧哗的战斗，这就是《鬼泣》给所有玩家带来的感觉，从最新作公布以来，该游戏一直都受到许多人的关注，多平台发售、新的主角、熟悉的角色一齐登场，让人觉得这次的《鬼泣》是一个总汇性质的作品。

现在在主角内罗面前又有新的敌人出现了，那就是白骑士。在内罗正调查某些书籍的时候，白骑士从他背后进行偷袭，他们身披的铠甲上刻有教团的纹章，而袭击内罗的原因却不明，这些原本代表正义的骑士为什么要攻击内罗呢？不过有一个还不确认的说法，那就是这些教团铠甲上已经被恶魔附体。这些白骑士手持超长的骑士长枪，左手装备的盾牌还具有羽翼的效果。与这些白骑士的战斗是相当激烈的，因为与他笨重的外表不符的是他们能够在空中灵活地行动，看来与白骑士的战斗会是一场华丽的空中战。另外，白骑士的一些招式与内罗是一样的，不知道这与我们的主人公有什么关系，不会是主角的复制品吧？[文：邪魔天使]

▶内罗在调查书籍，此时白骑士从背后悄然靠近。





◀与白骑士的空中战相信非常华丽刺激。

大众高尔夫 携带版2

到哪里都能玩到高尔夫







PSP ■みんなの GOLF ポータブル 2 ■日版
SPG ■SCE ■预定 2008 年 12 月 6 日发售

说《大众高尔夫》是日本的国民高尔夫游戏一点也不为过，之前在PS3上推出了第五作，现在PSP上的掌机版第二作也公布了。本作的基调是"谁都能简单操作，爽快打球"，针对的自然是掌机方便的便携性和轻松游戏的主旨。

强调通信

本作最大的特点就是对应通信对战，利用PSP的无线通信功能只要在家或在室外接续了无线网络那么就可以实现与各地的玩家共同对战的可能，游戏的同时对战人数有16人，虽然人数很多，但玩起来节奏轻快不会给人拥挤的感觉。在网络对战时对手的球和角色的脸会以图标的形式显示出来，给人临场感很足的感觉，而且每个角色的能力也可以一目了然地看到，很方便。另外每个对战房间都搭载了简易的聊天功能，所以还可以和其他玩家进行交流，显得更人性化。



▲多人对战是本作最强调的地方，大家一定要去体验一下。




■场上这么多人在一起一定会非常热闹

千变万化的换装

游戏中玩家可选择的角色有20种，比前作多了一倍，而前作中颇受好评的成长要素——收集配件的"挑战模式"这次得到了进化，配合角色的成长、技能的提升，大家的进攻方式可谓变化多端。而换装类的配件含服装一共有350种，设计上还有布偶、宠物造型等，大家可以将自己的角色打扮得千奇百怪。





▲▶游戏中能够选择的角色很多，根据自己的喜好选择一个自己的替身吧。

新的场地

高尔夫的场地是颇有考究的，而《大众高尔夫》的球场在地点的选择更是向着多样化发展，每个场地都有细致的背景、美丽的风景，让人在打球时感到心旷神怡，是在真正地享受休闲带来的快感。本作中收录了12个场地，包括日本本土风情的和世界其他地方的一些场地，其中6个是新场景。不过在欣赏美景的同时可不要忘了本职工作，这些场地可不是花架子，玩家还要注意每个场地地形的情况以及球洞的分布。[文：邪魔天使]


■在白皑皑的雪山下打高尔夫一定别有一番风味，是不是觉得很"凉爽"呢？


■这个地方很有日本风味，不知道游戏中还会出现什么日式建筑。

FIRST LOOK



魔界战记3

史上最凶战棋游戏即将与你相会

PS3 ■魔界战记ディスガイア3 ■日版
S·RPG ■日本一 Software ■预定 2007 年冬季发售



虽然很多玩家认为“《魔界战记》系列”并不拥有让人足以惊艳的画面，但是新鲜有趣的系统，搞笑的故事情节却让游戏本身从另一个方面散发着迷人的魅力，不仅如此，游戏的战斗系统初看之下也会让人觉得错综复杂，但是只要通过反复的尝试和摸索，你仍然会发现种种的不同之间千丝万缕的联系，甚至当你对系统已经了解得足够透彻之后，即便是花上100个小时在游戏上，你也会觉得物超所值，乐在其中。本次在PS3登场的全新续作自然也秉承了系列的优良传统，接下来就为大家奉上男女主人公的最新情报以及战斗系统的新要素，相信凭借年内就能玩到的巨大优势，很多系列死忠已经蠢蠢欲动了吧。[文：晴天]

对“超勇者”十分感兴趣的“魔界一”优等生，由于拥有邪恶指数180万的头脑，所以喜欢研究任何与邪恶有关的事物，而他最近的目标竟然是到合适的方法来击败身为魔王的父亲。

投掷 POWER UP

将同伴举起并投掷出去的战术，相信在前作中很多玩家都会用到，而这次将同伴投掷出去后，位于前方的人类同伴竟然可以将其接住，并继续传递下去，因此只要事先控制好站位，可以让一些移动力低，但攻击力超群的同伴发挥巨大的作用。

TYPE 1



TYPE 2



将同伴投掷向怪物会向特殊的方向反弹，所以在一些没有同伴帮手的地方，偶尔借用一下敌人的力量也是不错的选择。

叠罗汉 POWER UP

“叠罗汉”这个从系列初代就有的要素，这次也得到了全面的强化，在此状态下对敌人发动进攻可以达到多人攻击的连锁效果，而且在某些特殊地图，这也是攻击高处敌人的惟一方法。

TYPE 1



在已经举起多人的情况下，位于中间的同伴仍然可以选择投掷指令将自己上方的同伴扔出去，是绕过敌人围堵，快速占领高地势的主要手段。

TYPE 2





玛欧的欢喜冤家，同时也是游戏的女主人公，由于想成为“淑女”，所以相当在意知识与美貌，尤其受不了玛欧调侃自己的语气，所以经常“暴走”，搞得整个学校鸡犬不宁。

神界奏曲 3&4话完结篇

终于等来了完结的作品！

PS2 ■神界奏曲ポリフォニカ 3&4话完结篇
AVG ■日版 ■Prototype
预定 2008 年 12 月 27 日发售

于今年4月26日发售的《神界奏曲》故事只是从序章到第二章，现在后两章的消息终于公布了。本作是Ocelot制作的电子小说“《机械小说》系列”的第五弹，担任本作剧本写作的是曾写过《废弃公主》等轻小说的神一郎，原画则是神奈月升，音乐则是由吉田仁郎但当。游戏虽然是PC版完结篇的移植版，在追加了原创的剧情和CG，而在声音方面全角色采用了全语音化。[文：邪魔天使]



□这是游戏的封面，看得出有很多美形角色



□游戏中有许多精美的插画，一定要收集到！

STROY

这是一个精灵拥有强大力量的世界，他们以音乐为食，作为人类的好邻居活跃在世界各地。与精灵签订契约之后就可以召唤他们，人们将能够操纵精灵的人尊称为“神曲乐士”。神曲乐士弗隆和他的傲娇精灵柯蒂卡尔特一直过着和平的日子，但被突然来袭的敌人打破了。

特尔巴斯神曲学院地下潜藏的秘密、突然袭来的“叹息的异邦人”阻止的神曲乐士和精灵、他们的目的？一切的结果都将在这次得到揭晓。



▲游戏的画面还是很细致的。



伊苏 I DS&伊苏 II DS

经典 A·RPG 登陆掌机平台！

NDS ■イース DS& イース II DS
A·RPG ■日版 ■Interchannel-Holon
预定 2008 年春发售

PC上经典的A·RPG“《伊苏》系列”想必大家都有所耳闻，或者你还是它的狂热FANS。这款FALCOM的经典作品迷倒了无数的玩家，红发的主角的冒险就像是玩家自身在幻想大陆里旅行一般。自1987年首作发售以来，系列累积销量达到了380万份。NDS版的《伊苏》由Interchannel-Holon制作，作品是一代和二代的移植。由于平台搬到NDS，所以游戏中自然少不了触控笔的操作了，原作中的许多动作都有保留，比如冲撞、跳跃等，还追加了连击要素，让游戏的动作性得到进化。另外，《伊苏DS》还追加了新的地图，新地图里自然会有新的敌人和BOSS等待玩家去挑战。

这两款NDS版《伊苏》还对应无线通信对战功能，玩家要在限定时间内收集一定数量道具，一代是“杖”，二代是“宝珠”，另外最大联机人数为4人。[文：邪魔天使]



□简单但又充满变数的战斗，一直吸引玩家




恋姬梦想（暂定）

经三国武将化身萌少女 幻想三国历史恋爱 AVG 登陆 PS2



主人公最初遇到的少女。手执比自己还要高的青龙偃月刀，在黑发飘动之间横扫敌军。她仰慕着从天而降的主人公，并将其视为自己的主人，一起为了平息大陆的战乱而奋斗。性格为冷静沉着的御姐型，做事认真，一直为对主人公竭尽忠诚而努力着。

NDS AVG ■恋姬梦想（暂定） ■日版 ■BaseSon ■预定 2008 年春发售

BaseSon在今年1月发售的恋爱游戏PC版《恋姬无双》改名为《恋姬梦想》后将移植到PS2上，本作的卖点就是在《三国志》里出现的著名武将军师等将变成美少女并和玩家展开一段恋爱故事，与近期的《一骑当千》有异曲同工之妙。故事讲述了生活在现代日本的主人公北乡一刀在学校因某事故而穿越时空，来到了与三国时代相似的幻想大陆，并被一个名为关羽的女子所救，自己也就成了像刘备一样的角色，带领自己的手下平息天下战乱，顺便泡泡妞……游戏中将会有30名以上角色登场，并收录了各个角色的专用剧本。PS2版中，具备特有结局的女性角色将会倍增。本作的角色原画由片桐雏太、八叶香南、日阴影次、佐伯北都等多位插画家参与绘制。[文：阳光成员 积木]

STORY

时空跳跃？不会吧！原以为是想抓住潜入学校的小偷，没想到清醒过来时周围是一片广阔的荒野。
啊，那是什么？
在我呆住的瞬间我已经被一群手握武器的男人包围住了。
不想死就把财物留下来。这是这个时代的人说的话？
我原本还想反抗一下，谁知道这帮男人啥也不说就举起武器向我挥来。
啊，我命休矣！
就在我已有被杀死的觉悟的时候，一个黑发少女出现在了我面前。
她挥舞着一把巨大的像长枪一样的武器，将袭击我的人击退。我连忙向她道谢，并报上了我的名字。
我名叫关羽，我的主人，让我们一起来平定这个乱世吧。



这位名震大陆冷酷无情的策略家兼猛将，正是主人公的最大对手。为了把大陆全部的女子收入自己的后宫，便出师誓要称霸大陆。面对可爱的女生会异常温柔，但对于不肯顺从自己的女生却毫不留情，男性和丑女亦然……是个超暴力的人。性格任性自负，因为自己一见钟情的关羽以及张飞等人材都归于主人公门下，所以异常敌视他。



三国的最强战将，为人沉默寡言，令人难以猜测她的真正想法。因为太强了，使得无人敢接近她，总是孤独一人。为了排解这种寂寞，吕布经常捡些被人遗弃的小狗小猫回家养，为了赚取饲料的费用，她便靠杀敌来赚取赏金，还因此被人误认为她是个贪财的人。她的爱犬便是威尔斯柯基犬赤兔君……



吴的国王，因为先王孙策突然逝世，孙权年纪轻轻便登上了王位。因自己经常被人跟身为一代名君猛将的孙策作比较，导致她守护国家的信念比任何人都要强烈，并造就了好战的性格。自从遇上了温柔的主人公后，便不知不觉受其吸引，但她不想承认自己的感情，总是无意之中又想起了主人公的事情。

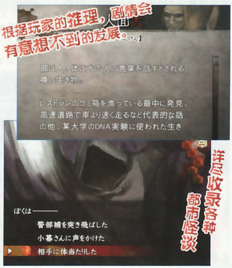
流行之神2 警视厅怪异事件档案

都市恐怖传说再临！



PS2 AVG ■流行り神2 警视厅怪异事件ファイル ■日版 ■Software ■预定2007年11月15日发售

2004年8月日本一发售的《流行之神》是一款充满日本怪诞都市传说题材的文字AVG游戏，玩家在游戏中担任警视厅档案部工作人员负责调查各种离奇案件，而在办案过程中将发现各种难以解释的现象与事件。本作同样将继承前作的整体游戏风格，玩家扮演名为风海纯也的探员处理离奇杀人事件。游戏共分为4大章以及若干番外篇，通过在游戏中的各种调查玩家将逐渐掌握与事件相关联的各种情报与线索，而根据这些获得的关键性信息玩家可以在游戏中通过选项进行推理。推理的结果将影响接下来剧情的发展，而每一章结束后都会显示推理正确率以及玩家的搜查评价。系统方面本作新增加了“自我启发”以及“重点提示”两个要素，使用“自我启发”后玩家可以通过自问自答的形式整理所获得的情报，由此找出被忽略的地方；“重点提示”则会直接提示与当前推理密切相关的线索，但每次使用都要消费有限的提示点，因此一定要到万不得已时才能考虑。[文：十六夜]





■虽然球员四肢和五官严重扭曲，但是球星们的相貌特征还是非常生动。

FIFA街头足球3

街头足球，要的就是痛快！

多机种 SPG	■FIFA Street 3	■美版
	■EA	■预定2008年2月发售

对应主机为PS3、X360

《FIFA街头足球》是一个有着街机游戏般畅快感的街头足球游戏系列，使用《NBA街头篮球》的引擎，而在球员的设计方面有着美式漫画般的风格化感觉，将一些知名球员的特征夸张化，即使是在画面镜头拉得很远的时候，也能清楚辨别人们熟悉的大牌球星。根据球星的能力特征，主要分为四种类型：trickster有着疯狂的带球能力，finisher有很强的鱼跃顶球和倒钩球能力，playmaker有精确的传球能力，enforcer的抢断能力很强。

游戏中的不少动作都能感应玩家的力度，例如要球键就能根据按键的轻重实现完全不同的效果，你甚至可以在刚接到同伴的传球时就立刻作出耍球动作。传球键也会根据情况而产生不同的动作，比如在四周有墙壁的球场里，当传球到墙壁附近的时候，可以利用墙壁的弹力传球，甚至还可以在墙壁上奔跑然后来个帅气的后空翻。虽然动作花样繁多，但是制作人表示轻松简单是本作的开发前提，玩家可以轻松掌握各种复杂动作。



■球员的动作非常丰富多样，而且很容易掌握。

各种动作都会获得分数，并且距离对方球门越近，得分越高。游戏保留了标志性的Gamebreaker系统，获得一定的分数后触发该系统，将会提高全队的士气，在短暂的时间内进入无敌状态，进入该状态时如果能够频繁做出精彩动作还可以延长无敌时间。此外，本作的球场互动性也很强，比如在一个沙滩附近的停车场球场里，当有大风吹来的时候，将会夹杂着沙子吹到球场里，给比赛造成巨大影响。[阳光成员：清国倾城]



■由于是强调街机游戏的爽快感，自然会有一些夸张的动作演出。



■GHOUL系统体现了战争的残酷，但也因此被澳大利亚等地封杀。



■本作的部分场景使用了《COD4》的素材。



■毕竟是有Infinity Ward参与的游戏，本作画面十分出色。

命运战士 血债血偿

冲击世界的血腥阴谋！

多机种 FPS	■Soldier of Fortune: Payback	■美版
	■Activision	■预定2007年11月13日发售

对应主机为PS3、X360

《命运战士》是实力型游戏工作室Raven Software的代表作之一，不过系列最新作《命运战士：血债血偿》并非由Raven开发，而是Activision旗下的位于斯洛伐克的Value工作室。这款游戏十月初刚刚公开，11月份就要上市销售，显得十分仓促而低调，其主要原因可能是因为本作内容相当血腥。

游戏故事仍然围绕雇佣兵组织"The Shop"，玩家扮演其中的一位雇佣兵Thomas Masson，受命前往中东，目的是将一位掌握重要情报的官员护送到安全地点。然而在任务的执行过程中，主人公一行人被出卖，除了主人公外，其余人都惨遭杀害，此事还引起了后来的一连串国际恐怖事件。因此主人公的目标就是要找出这位背叛者，让他血债血偿。

本作的任务结构非常简单，任务开始之前可以选择主要武器、次要武器和附属武器，可以使用的枪械种类有40多种，通过加装榴弹发射器、望远镜等配件可以对枪械进行改装。游戏任务总数为12个。值得注意的是，Activsion从公司总部派了一些制作人参与该作的开发，《使命召唤4》的开发商Infinity Ward也投入了一些人力，为本作提供了不少技术和素材，有些场景立刻就让人联想到《使命召唤4》。游戏采用了前作的GHOUL系统的强化版，每个人物建模都设置了数量众多的"肢解点"，射中这些地方就会出现鲜血狂喷的断肢场面，因此该作在澳大利亚已经被封杀。

另外，本作也将会有网络模式，常见的死亡竞赛、组队死亡竞赛、歼灭战、组队歼灭战、躲旗等模式均可选择，不少地图都是专为网络模式设计的。[阳光成员：清国倾城]

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×1　热血推荐 ×5

栏目主持 ACE飞行员

就国内情况来说，足球游戏，特别是“《WE》系列”多年来都是众多家用机玩家中第一体育游戏，甚至是惟一的体育游戏。系列最新作《PES 2008》的推出自然引起了广泛的关注，本刊也将给予足够的重视，所以本次“黄金眼”针对PS2、PS3版分别进行了评分。由于区码限制，X360版我们暂时只能等到以后再进行评分，希望大家关注。年末大作潮水已经涨起来了，够得上“热血推荐”级别的游戏达到了5个。其中让我个人感到最意外的就是一直不冷不热的《耶利哥》，游戏的创新内容比我预期的要多很多，看得出来制作者是在用心还原著名恐怖小说作家Clive Barker笔下的世界。

最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书



黄金珍藏

画面 精细、艳丽、绝赞
音效 战场音乐气势宏大，多变
系统 复杂但不繁琐，容易理解

总分 27

■进化的续作，让人爱不释手。

邪魔天使

色彩艳丽，人物精细的画面让人眼前一亮，**而职业数量的大幅度增加也在可玩性和变化性上得到了加强。**这次新加入的土地拍卖很有趣，玩家可以过过喊价的瘾，当然，拍到土地对自己是很有利的。在战斗方面敌人不受限制这一点有点不满，而且条件限制带来的节奏缓慢依旧没得到解决。

玛娜

本作对前作争议颇多的法律系统进行了改革，如果遵守就会得到一定好处，但是违反也不会进监狱，可视具体情况取舍。**任务的数量有所提高，完成方法更加多样，加上等级上限提升，绝对是一款杀时间的佳作。**不过，在商店用自己的道具合成物品后居然还要自己掏钱买回来的设定有些过分了。

晴天

相信很多玩家在第一次看到游戏画面的时候，都为本作如此出色的表现而赞叹不已。**除了延续前作多种族以及庞大的职业系统外，400个以上的任务，考验玩家计算与思考的区域拍卖会都让人深陷其中，无法自拔，**战场的缩小也是给人最直观的改变，即使连续进行多场战斗也不会让人感到过于疲倦。

■卡片■Square Enix■ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア■S・RPG■2007年10月25日■1人■无对应周边■自带记忆功能

职业进化足球 2008



热血推荐

画面 与前作相比没有进步，到头了
音效 助威声浪有所加强
系统 操作更加灵活，对抗更加激烈

总分 26

■PS2时代的总结之作。

GOUKI

球员的质感变“轻”了，操控方面有可能是PS2时代最灵活的一代。**作为一款总结之作，除了在操作上显得进化不够多、球员容貌依旧不够逼真之外，就游戏而言，它绝对可以让你心满意足。**大师联赛融入了“评价等级”的新要素，与交涉息息相关；在线对战的回归对于玩家来说也是意义重大。

D・S

还记得5年前PS上的《WE2002》吗？这款作品在当时吸引了许多球迷玩家的目光，然而玩到游戏后人们却发现这只是《WE2000》的一个资料更新版。而今天这款PS2版《PES2008》走的显然也是同样的路线，**不过新增的模式与细微调整的触球判定还算是个厚道的亮点，我个人也感到满意。**

火云

本作和次世代版本的基本可以看作两个游戏，**游戏在《J联盟2007》的框架上加入了次世代版本的少许新要素。**虽说新增加的动作完全没有在游戏中出现，但是在经过了多次调整之后，这个版本才是最成熟的。作为可能是PS2主机上最后一款《实况》，这样的做法是最稳妥、最保险的。

■DVD-ROM■Konami■Pro Evolution Soccer 2008■SPG■2007年10月26日■1～8人■无对应周边■1155KB以上

职业进化足球 2008



热血推荐

画面 有授权的球员面部几近真实
音效 仅对应立体声，不是次世代
系统 可以用照片来原创球员是亮点

总分 25

■完成度不理想，惟有指望推出补丁来弥补。

GOUKI

HD的画面质量、逼真的球员容貌以及更细腻丰富的动作令人感叹次世代的美好，但REPLAY时的严重丢帧让游戏乐趣大减。事到如今，我只能说这对于次世代的《WE》来说并不能算是一个良好的开端，**如果不是因为可以用回熟悉的PS系手柄玩《WE》，我简直只想给这个游戏8分。**

火云

本作的进化是显而易见的，球员的动作更加丰富而且真实，许多小细节的动作都能被我们看到。**球员之间身体接触时，能够明显的感觉出是两个真实存在的人在互相碰撞。新增加的侧身护球等盘带动作为我们在进攻时提供了更多的选择。**但Replay时掉帧很夸张，X360版的Demo比PS3版要稍好一些。

D・S

太奇怪了，我真不知道Konami在赶些什么，如果3D渲染能够处理得再好一些，我们玩家就完全不会像现在这样被强迫性地每局结束后要揉上半天眼睛休息。在重放慢动作的时候，那帧丢得让我简直怀疑自己是不是在看一部上世纪50年代的幻灯片。毋庸置疑，这绝对是本作最大的污点。

■BD-ROM■Konami■Pro Evolution Soccer 2008■SPG■2007年10月26日■1～7人■无对应周边■硬盘记忆

宝岛 Z



热血推荐

画面 风格清新的高水准画面
音效 什么奇怪声音都有
系统 设计精巧、妙趣横生

总分 25

■目前Wii上最值得玩的游戏之一。

玛娜

虽然本作经常用到体感操作，频繁将手柄转来转去，但是解谜过程却并不让人厌烦，这要归功于游戏充满趣味性的幽默演出。**将生物变成道具的设计创意十足，几大风格不同的区域极具特色，寻宝和关卡评分系统也使耐玩度大为提高。**不过本作中后期解谜难度比较高，个别谜题的角度相当刁钻。

胜负师

千万不要因为画面风格低龄就小看本作，不使用提示的话解谜难度还是挺高的。游戏只需用摇控器手柄操作，充分运用了体感功能，展现出区别于同类游戏的非凡特色。**但角色移动没有传统方式可供选择，显得不太人性化，而解谜游戏重复价值低的通病也是个问题，一些收集要素对此有所弥补。**

炎骑士

首先，本作各方面都是针对Wii主机的特性进行打造，单从制作态度上来说就值得我们肯定。游戏将众多可爱而又有一定水准谜题融入进整个冒险的过程中，有时你会感到原来Wii的特殊操作能够造就出如此众多的点子。**游戏中所有谜题都有影像提示，这算是对普通玩家的一个体贴设计吧。**

■DVD-ROM■Capcom■宝岛Z バルバロスの秘宝■AVG■2007年10月16日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

剑刃风暴 百年战争/BLADESTORM 百年战争/Koei/SLG/X360　评分 24

皇牌空战6 解放的战火



画面 令人震撼
音效 音效逼真、音乐不尽如人意
系统 新系统令难度再次下降

总分 **24**

■值得一玩的劣化版《战神》。

十六夜

玩过本作之后16的感觉是与《皇4》很像，一个很重要的原因就是本作带给我们的感受：当年系列登陆PS2，给玩家留下最深印象的就是明显进步的画面以及广阔的战场，而本作让我们再次感受到了这种震撼。**不过遗憾的是本作对剧情的表现过于简陋，而游戏也没能为我们带来值得回味的经典音乐。**

炎骑士

游戏保持了系列作品一如既往的高水准，这一点毋庸置疑，**但仅仅十五关的游戏流程实在是太短了。**本作中虽然强调大范围广域集团作战，但在任务的设置方面显得不够妥当，各种任务之间缺乏变化，依然是空中混战、对地对海攻击以及作为系列一贯传统的钻隧道。游戏中的音乐虽然大气，但缺乏变化。

ACE飞行员

战机在蓝天上遭遇敌方数量庞大的战斗机机群时的心情只能用振奋来形容，这恐怕是游戏最大的进化，这一提升让人满意。**不过我们再次看到游戏发展的瓶颈，似曾相识的任务、似曾相识的关卡以及变化不大的操作和系统。**由于本作涉及人物众多，导致人物个性缺乏像4代和5代那样的细腻雕琢。

■BD-ROM■NBGI■ACE COMBAT 6 Fires of Liberation■STG■2007年10月23日■1～16人■无对应周边■硬盘记忆

魔塔大陆2



画面 华丽的人设＋卡通的画面
音效 三大同人歌姬的音乐盛典
系统 女性间的暧昧关系随处可见

总分 **24**

■让宅男浮想联翩的极品游戏之一。

晴天

其实本作仅凭众多名声优和日本三大同人歌姬，**在音乐方面的造诣就足以让人折服，**再搭配上曲折感人的故事情节，无论你是否是一个RPG迷都值得尝试。探索精神世界仍然是很多玩家痴迷的环节，不同的换装也会在战斗中反应出来，并且在很大程度上影响着女主人公的能力。

邪魔天使

游戏中用各种各样的系统将女性角色间的暧昧关系刻画得淋漓尽致，而探索精神领域的经典系统也加入了很多搞笑的元素，"剧情派玩家"一定会对其中的内容赞不绝口。战斗方面为了突出平衡性，为每位前卫角色都加入了华丽的必杀技，而诗魔法的威力也借助亲卫队系统得到了成倍的提升。

炎骑士

游戏最大的乐趣就在于探索女主人公的精神世界，了解她们的另外一面。以诗魔法为主的战斗系统还算颇有新意，不过在战斗中由于不能实时查看诗魔法的进化要求，所以玩家只能自己背下来才能在战斗中达到最佳的效果，**而且后期频繁使用同一种诗魔法也让战斗略显单调。**

■DVD-ROM■Banpresto/Gust■アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗■RPG■2007年10月25日■1人■无对应周边■373KB

忌火起草



画面 真人实拍加后期处理
音效 气氛烘托很有临场感
系统 简单

总分 **23**

■让人感到颤栗的作品。

邪魔天使

CHUNSOFT的电子音响小说果然是神一般的存在，采用真人实拍的方式让人玩起来就像是在看电影一般，虽然是静止的画面，但还是让人觉得事情就像是发生在身边一样。**与恐怖相比本作更偏惊悚，不过由于太真实的原因，也许有人会觉得不适。**游戏的音效非常棒，特别是用5.1声道时。

玛娜

本作最具特色的就是将台词和内心独白分开，台词和交谈使用真人语音，内心独白和场景描述则由文字表现，非常有真实感，实际的游戏效果几乎达到了看恐怖电影的感觉，气氛渲染绝赞，在同类游戏中可说是开先河之作。**不过本作最大的亮点还是音效，如果关掉音量的话，恐怖气氛至少锐减70%。**

十六夜

恐怖游戏最直接的恐怖要素就是画面，而本作为玩家带来的正是如日式电影一样的画面感受。与其他文字类游戏不同，**本作只有主角的心理活动采用了文字的表达形式，外界环境以及其他角色所说的话大部分都直接使用了声音来表现，这就提高了游戏的代入感，**令玩家不再有面对一堆文字时的枯燥感。

■BD-ROM■SEGA■忌火起草■AVG■2007年10月25日■1人■无对应周边■硬盘记忆

恶魔城X 编年史



画面 背景与敌人经常混在一起
音效 经典的重制
系统 毫无变化

总分 **23**

■重制的不够彻底。

火云

以现在的眼光来看一款十几年前的游戏，其中僵硬的动作、不合理的攻击判定、过高的难度等确实已经不符合现代动作游戏爱好者的口味，**但是游戏中那种硬派的感觉依然是最大的亮点。**游戏中收录的另外两款游戏虽说是用模拟器实现的，但却成为了最大的卖点，也许这才是Konami的真正目的。

ACE飞行员

本作拥有较高的收藏价值，当年PC-E的代表作《恶魔城 血之轮回》终于重见天日，这或许是本作对我最吸引我的地方。3D化的《血之轮回》再次暴露出制作小组在3D技术上的欠缺，僵硬的动作让游戏的流畅度大打折扣，幸亏原作本身基础不错，使得整个重制作品在可玩性上还有一定的保证。

炎骑士

说实在的，也许更多的玩家接触这款游戏的目的是冲着附带的《月下夜想曲》，至于经过重新制作的《血之轮回》，除了以3D效果显示背景画面和任务之外，并没有什么明显的进步。**而对于附带的《月下夜想曲》，也并没有太多的变化，与PS原版本不同的地方仅仅是增加了与玛丽亚的战斗而已。**

■UMD■Konami■Castlevania: The Dracula X Chronicles■ACT■2007年10月23日■1－2人■无对应周边■544KB以上

耶利哥



画面 到处都是潮湿、肮脏的血迹
音效 宗教气氛强烈
系统 "生存事件"系统富有新意

总分 **22**

■游戏是60%的优点＋40%的缺点。

ACE飞行员

属于个性派FPS游戏，画面并不是它的优势，当你熟悉了系统后会发现游戏有许多出彩的设计。每位队员的超能力都表现得很酷也很实用，**本作独有的"生存事件"系统其实就是第一人称的QTE系统，该系统为游戏带来强烈的压迫感。**可惜游戏的流程较短，平庸的剧情没能让游戏提升到一个新的高度。

火云

仔细体验过游戏后我改变了原先对它不良的印象。虽然画面算不上惊艳，但是整个气氛渲染得相当到位，作为一款FPS游戏，它的恐怖压抑感绝不亚于一些惊悚大作。QTE系统显得相当有创意，并且充分刺激了玩家的肾上腺素。**稍显不足的也就是画面整体过于昏暗，会让部分玩家感到不适。**

多边形

阴暗、压抑的环境再加上恶心丑陋的敌人，这是你想象难以触及的世界，如果你能接受这样的游戏主题，那游戏将带给你强烈的探索感。游戏比较讲究合理利用队员各自的超能力，由于敌人很凶残，所以杀戮起来很过瘾，与它们格斗起来非常解恨。**但游戏在操控感和AI上都稍有不足。**

■DVD-ROM■Codemasters/MercurySteam■Clive Barker's Jericho■FPS■2007年10月23日■1人■无对应周边■硬盘记忆

审判之眼 机神的叛乱 SET.1



画面 精细的怪物表现
音效 发动效果卡时很有气势
系统 上手简单但变化多端

总分 22

■这是卡片游戏的一次真正进化。

邪魔天使

对于喜欢卡片游戏的玩家而言光是看到手中卡片上的怪物能够以3D形象显示出来就已经非常激动了。有Wizard的参与本作的素质得到了保障，许多卡片原画也请的是万智牌的画师。游戏的系统简单，但是牌组的变化多端，战术也各不相同。不过强调对战的卡片游戏在单玩时不免有些寂寞。

十六夜

作为次世代的卡片游戏，本作实现了FANS多年的梦想——原本只能靠脑内补完的魔法生物现在可以通过手中的纸牌直接跃然于屏幕之上。不同于同类游戏，本作的目的是抢占9个方格中的5个，**没有了双方的攻防令游戏的节奏有些缓慢**，但魔法、召唤生物的效果与特性还是很丰富的。

纱迦

次世代卡片游戏的新形态，玩家与游戏间的互动感得到了空前的提升。游戏规则貌似简单，但是实际玩起来就会发现，想要赢得胜利必须要绞尽脑汁去计算。组建自己个性的套牌，用自己独特的方法与对手斗智斗勇是这款游戏的最大乐趣。**不过没有剧情模式让单人游戏的动力大大下降。**

■BD-ROM■SCEJ■THE EYE OF JUDGMENT BIOLITH REBELLION 机神の叛乱 SET.1■TAB■2007年10月25日■1～2人■对应PLAYSTATION EYE■硬盘记忆

CODE GEASS 反逆的鲁鲁修



画面 不过不失，还能提升
音效 原作名曲没有采用很多
系统 语音输入有点新意

总分 22

■对FANS来说可谓精品。

纱迦

最大的乐趣在于通关后的多周目游戏，与原作完全不同的假想剧情非常有趣，原创人物的加入也不觉得突兀，原作中的几处重大转折也可以任意扭转，FANS就不要错过了。战斗的表现手法比较酷，就是节奏稍微慢了一点。触控笔的操作也很不错，就是事件中不能存档有点麻烦，应该可以做得更好。

晴天

第一轮游戏时剧情基本上忠于原作，可以让玩家愉快地重新体验一遍剧情，而第二轮开始的假想剧情非常有趣。不过大概只有看过原作的人才会明白自己在做什么。对话中语音不算多，不过亦能烘托出气氛，以语音下达命令的系统比较有趣。**收集要素比较丰富，包括机体开发图、壁纸和章节完成度。**

十六夜

用语音来模仿主人公发动特殊能力，这点是非常有特色的设计。不过说到底还是不算精确，有时判断错误真的会让人抓狂。机体的动画非常多，战斗设计中规中矩，虽然战场地图严重缺乏变化，但是打起来不会觉得无趣，不过开发要素就有如摆设了。总的来说算改编游戏中素质较为出色的作品。

■卡片■NBGI■コードギアス 反叛のルルーシュ■AVG■2007年10月25日■1人■无对应周边■自带记忆功能

幽灵战队



画面 PS2级别的3D画面
音效 快节奏的电子乐
系统 别具一格的射击升级系统

总分 20

■第一款对Wii Zapper的游戏。

炎骑士

这款游戏最大的优点就在于活用了Wii的双节棍手柄，如果搭配官方周边Zapper进行游戏，相信效果会更佳。虽然本作是传统的轨道式光枪射击游戏，但游戏内容中也有许多体现了厂商敢于突破传统的因素，比如针对射击游戏专门设置升级系统以及多种多样的分支。游戏的耐玩度也因此大幅提高。

胜负师

世嘉硬派射击游戏用Wii手柄操作在灵敏度上有保证，如将准心消去会更有街机的感觉。游戏中解救人质、拆炸弹、格斗等内容还有点儿意思，**关卡升级增加分支以及玩家升级取得各种服装和枪械也让重复价值有所增加。**只是游戏的流程太短了，没有家用机原创模式也很难体现出移植诚意。

ACE飞行员

能在家中玩到《幽灵战队》是幸运的，因为要想在街机上把游戏的全部分支玩个遍要花大量金钱。不幸就在于虽然Wii手柄模拟了光枪射击，但由于画面、游戏环境乃至气氛的差别，所以很难找到当年玩街机版的激动心情，**SEGA并没有针对家用机进行特性定制，玩起来让我有点昏昏欲睡。**

■DVD-ROM■SEGA■GHOST SQUAD■STG■2007年10月25日■1～4人■ZAPPER■自带记忆功能

天元突破 红莲之眼



画面 比较寒碜
音效 过耳就忘
系统 战斗没有策略性

总分 18

■游戏长度意外地惊人。

纱迦

虽是以动画改编的作品，不过就算是没看过动画的人也能玩下去。进行的步调很快，不过通关也得15个小时以上。以ACT而言，感觉游戏有很多不足之处。**对FANS来说最吸引人的是游戏在动画版的基础上，加入了一些游戏原创的发展，还有新角色和新剧情。**与游戏同捆的动画也算是一大卖点。

卡伦

战斗全靠必杀技来支撑，机器人多种多样的操作比较有趣。设计者细心地准备了不同要求的战斗方式，但自动前进方式进行的战斗很不习惯。使用必杀技虽然便利，但是得一直盯着雷达看距离，而一用起来就能轻松获胜，打到后来就感觉很单调。说到底，对原作不感兴趣的人应该碰都不会碰吧。

十六夜

一直要打到可以改造红莲之眼后才会找到乐趣。打倒敌人后还可以取得新的必杀技，并强化机体。战斗时会因为机体破损而无法攻击，必杀技的分量值得称赞。**不过正因为这样，只要看到敌人狂放必杀技，就能轻松地打赢，使得游戏没有什么策略性可言。**新角色和新剧情也不属于必看的内容。

■卡片■Konami■天元突破 グレンラガン■ACT■2007年10月25日■1人■无对应周边■自带记忆功能

世界杯排球赛 美神进化论



画面 不是次世代也不能这样忽悠阿
音效 击球声犹如破裂声
系统 毫无出彩之处

总分 13

■能把打排球做成打铅球，不容易啊！

多边形

不知道如何来说这个游戏了，名字取得蛮好听，可是游戏本身的素质让人实在不敢恭维。**我真怀疑场上队员不是打排球，而是铅球。**怪异的手感让人很难适应，球的运行轨迹也相当奇特。击球得音效让人误以为排球已经被打破了……相对于这些，队员在场上滑步已经属于可接受范围了……

胜负师

天哪！一款排球游戏怎么可能做到这么差？球体匪夷所思的运动轨迹和莫明其妙的反弹，让人有在打铅球的感觉。运动游戏所注重的授权，在本作中只有日本队是实名登场的。**自由人从第二局开始就会消失的BUG也是闻所未闻。**对于喜爱排球运动的玩家来说，这样的游戏存在简直是种悲哀。

ACE飞行员

问苍天大地，游戏界有多少年没有出现正规排球游戏了？Spike用响亮的回答结束了这一询问，这本身就值得我们去关注。本来还想从游戏中体会一把当年《排球女将》中小鹿纯子的风采，**可惜本作除了让人想入非非的名字外，其内容只会令你失望而归，**如果你还不死心可以亲自试一试。

■DVD-ROM■Spike■Volleyball WorldCup Venus Evolution■SPG■2007年10月25日■1～2人■无对应周边■222KB



REVIEW BY 多边形

游戏时间 20 小时以上



光环 3	Microsoft/Bungie	FPS
X360 HALO3		全区
2007 年 9 月 25 日	1 – 16 人	59.99 美元
无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

黄金眼评分 **29** 满分 30

一切从这里开始，一切从这里结束……之后，我们会迎来崭新的篇章！

Finsh The Fight

"这里是斯巴达 117，有谁听到么？请回话！"

"收到，士官长，你最好能告诉我你在那艘飞船上干什么！？"

"结束战争，长官！"

这就是《光环 2》那让玩家们哀号声一片的结局，故事最高潮的时候竟然结束了……于是，3 年的等待结束后，玩家们终于可以结束战争了！其实不光是玩家，就连微软自己也叫嚣着要用《光环 3》来"结束战斗！"虽然从目前看来微软的战斗还没有结束，但是《光环》的故事在这一作里，终于画上了一个还算圆满的句号。在经历了一场场惊心动魄的战斗之后，在失去了无数战友之后，士官长终于如释重负地说了一句："都结束了……"

最后的战场

"《光环》系列"的台版译名一直是《最后一战》，而这次可是名副其实的最后一战了，自然战斗部分相当精彩。在这最后的战场上，游戏中的场景还是一如既往的庞大，并且在效果方面做的相当到位。从非洲热带雨林到方舟中的沙漠，所有场景都有让人称赞的地方，但是有些部分的细节处理并不那么让人满意。在热带雨林中，从树叶缝隙中穿过的阳光效果几乎可以乱真，照射在盔甲和武器上的感觉非常真实。但是同时，一些细节上的处理经不起考验地暴露了出来，说句不好听的，很多花花草草的制作水准让人感觉还停留在 Xbox 时代……

总体来说，整体的效果还是让人满意的，可惜白璧微瑕，让这款集众多希望于一身的作品不是那么地完美。不过当你完全被吸引进游戏的时候，会不知不觉地遗忘掉这些缺陷。游戏进行的时候，在那些紧张的战斗中没几个人还会有闲情去欣赏风景吧，而在过场画面中，那恢宏的气势以及激动人心的内容，让人无暇顾及画面上那些微小的缺陷。让我印象最深刻的一段过场剧情就是在方舟空降的那一段，那绝对是我看到过的最美的空降，绚丽的爆炸，激昂的音乐，紧张的对话，自信的动作……一切都把我完全拉进了那个世界里。在回味了很多次那段空降场景后我才发现，镜头中有些物体边缘上出现了锯齿。我并不是想为自己喜欢的游戏开脱，画面上有缺陷这是事实，但是有的时候你真的会被游戏其他地方深深吸引，这些问题就自然被忽略了，因为《光环 3》在别的地方做的都太棒了！

好剧情，好人物

内容乏味，人物苍白似乎是很多人对 FPS 游戏的统一评价。但是当《光环 3》结束后，也就是当"光环三部曲"完结之后，这个观点可要好好检讨检讨了。首先，前两作的剧情让如此之多的玩家日思夜想就已经很说明问题了。而《光环 3》终于将整个故事结束了，有很多玩家觉得这次的剧情不好。对，我也这样认为，但是这并不是传统意义上的不好，而是觉得不过瘾，觉得这么精彩的故事怎么能这么快就结束了呢？应该再加点内容啊！虽然故事该说的也都说了，可就是觉得缺了点什么。如果说《光环 2》给人的感觉是"戛然而止"，那么这次的《光环 3》让我真真切切地体验到了什么叫"意犹未尽"。当然了，商家这样做是有目的的，那就是让玩家们争相购买那些官方小说，不少内容在小说中得到了细化。虽然商家这样做不免有些骗钱的嫌疑，但是这从另外一个方面说明了，这个故事内容是多么吸引人。

好的故事自然会有刻画传神的人物。三部曲结束后，我们看到了一个个鲜活的角色。游戏中的主角士官长，一个坚强的战士，很少流露出感情，但是在面对并肩作战的战友牺牲时，那种悲愤似乎穿过了冰冷的盔甲，深深地触动着玩家；而在面对陪伴自己多时的人工智能科塔娜时，也会不自觉地流露出一些特殊的情感。但是他终究是个战士，而且现在的他是拯救人类的领军人物，在面对敌人时，他的冷静，他的铁血无不让敌人闻风丧胆。神风烈士，精英一族的超级战士，强烈的责任心让他从一个刚开始不被玩家认可的边缘角色变成了受到玩家尊敬的一名英雄。他在面对敌人的时候毫不手软，有时候甚至有些残忍，但是他那为族人的未来愿意自己牺牲一切的信念深深感染着所有人。正是因为这些原因，神风烈士才能在自己的族群中拥有最高的声誉。不仅在精英族人中，甚至在人类阵营中，他也被给予了肯定，因为他是惟一一位和士官长并肩战斗到最后的令人尊敬的战士！

而游戏中的配角也有各自鲜明的个性，约翰逊中士，陆战队中一等一的硬汉，枪法出神入化，而且他那张喋喋不休的嘴也给人留下了非常深刻的印象，对敌人刻骨的仇恨让他总是站在战斗的第一线，成为了士官长不可缺少的帮手，而就在最终胜利即将来临的时候，他却战死沙场，让人扼腕啊！精英舰长，也是精英特种部队的指挥官，被削去的半张嘴告诉所有人，他曾经出生入死，身经百战，也是一条铁打的汉子。出色的作战技术让他在面对数倍于自己的敌人时也毫无惧色。而就是这样一位铮铮铁骨的舰长，在战争结束后也流露出了内心最细腻的那一面："我想回去，看看我们的世界，变得怎样了……"像这样的角色真的是数不胜数：视死如归的胡德统帅，执迷不悟的真相先知，老奸巨猾的尸脑兽……如此丰富的人物，如此出色的刻画，在这里只言片语是说不清楚的，一定要把自己放在游戏中去体验才是最好的方式，快去吧！

个人的一点牢骚

其实虽然说了那么多剧情上的好话，个人还是有那么点不满的，主要还是集中在结局上。其实就我个人来说，也许士官长在最后时刻意外阵亡这样的结局让我更能接受一些。他已经很累了，应该好好地休息了，在完成了自己最终的使命后，绚丽地离开这个世界更加符合我个人的美学。当然了，现在这个结局也不能说不好，又一次进入冷冻舱的士官长也许在为来的某一天会被再度唤醒。这就意味着我们以后还能再见到士官长，不是在多年以后拿着老旧的游戏，细细地怀念这段战斗的日子，而是让我们能够继续迎来崭新的篇章，还是值得高兴的。只不过士官长看来还要继续战斗下去，也许他的生命就是属于战场吧。





▲飞机打开舱门，外面的强光照进来时的效果，这架势，这质感都是相当出色的。



▲游戏场景一如既往的开阔，但是不少地方的细节处理不够到位也是不争的事实。



▲这个就是配角中人气颇高的约翰逊中士了，在《光环 3》中，他的戏份可不少哦！

游戏立方 GAME³

Vol. 135

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

胜负师：因为最近好好品味了一下《天剑》的剧情，所以我有点相信世间有天命轮回一说。比如因为多边形忙于一些私人事务，把新一辑的《X360专门志》交由ACE飞行员代理，又因为飞行员代理了这一工作后忙到飞起来，所以又把这期的游戏立方交由我代理。让人想起了多年以前，飞行员离开UCG时，把立方交给多边形，后来又转交给我。三个男人的友情在一个栏目间传递，各位眼前是不是出现三个热血男子向着夕阳洇奔的场面呢？（汗）好了，不贫嘴了，这期多边没有人"井喷"，不过每块的篇幅都不大也刚好让内容更多样化一些。另外，秘密花园我对鸟冬"有爱"了一回。什么是"鸟冬"，看了您就知道了。

多边共享区 ENTER THE GAME

鹰击长空，载誉而归

火云 提供



美国著名竞技游戏组织GGL（Global Gaming League）将组织有史以来规模最大的一次"《皇牌空战》系列"多人线上竞技比赛，而比赛的最高奖金金额多达30000美元。借助10月23日发售的系列最新作《皇牌空战6 解放的战火》在X360平台上强大的线上联机游戏功能，能够实现大规模的线上空战竞技比赛。

此次GGL更是突发奇想，采用军方（Military）vs.民方（Civilian）的新奇分区方法举办这次竞赛，喜爱该系列作品的玩家都可以报名参加。而参加比赛的方法也非常简单。因为比赛采用"2V2"的两人组队赛制，所以首先要寻找一个同伴组成两人小队。之后登陆GGL的官方网站（www.ggl.com）注册成为GGL会员。如果你和你的同伴都是美国在役军人或退伍军人的话可以选择加入军方赛区，而其他普通玩家直接选择民方赛区参加比赛。军民混合的队伍是不允许参加比赛的，所以一定要选择正确的赛区。当然，对于国内的玩家来说就只有一种参加方式了。

随着10月23日游戏的发售，排位赛系统开始试运作，玩家可以提前感受竞赛的规则和氛围，在熟悉新作的同时了解并适应竞赛系统。经过一周多时间的练习赛，试运作排位赛中的所有积分将于11月5日全部清零，比赛正式开始。第一阶段的排位赛中，玩家可以选择任意时间上线寻找同赛区的选手进行比赛，获得胜利就可以取得积分，另外参加游戏也会奖励积分，也就是说即使输掉比赛也可以获得一定的分数，而最后是按照总积分排名的，所以玩得越多晋级的机会也就越大。

在经过将近一个月的排位赛后，第一阶段的比赛将在12月2日结束，军方和民方各自选出排位赛中排名最高的64组队伍进入各自的单败淘汰赛。两个赛区分别经过正规的淘汰赛决出的最后两支优胜队伍，他们将被邀请飞往纽约市的"GamePlay HD"频道（美国专门报道世界电视游戏的高清电视频道）的电视直播间进行最后的总决赛！在这场竞赛中，冠军不仅能赢取X360精英版主机、丰厚奖金或是到纽约旅行的机会，更是可以在电视上向亿万观众一展自己的风采。

当然，国内玩家可能无缘这样的比赛，但对自己的空战技巧有信心的玩家不妨在《皇牌空战6》的世界中好好表现一下，去体验线上电子竞技的氛围与乐趣吧。



改机达人再度出手 单手X360手柄亮相

levelup.cn 提供



常常关注主机以及周边DIY新闻的玩家也会对Ben Heckendorn这个名字不会陌生，这位美国主机DIY专家曾经创造过的作品不计其数。将游戏机改装成笔记本是他的最爱，他曾经花了两年时间用一台掌机与一台古老的Atari 2600组合，造出一台Atari 800XE的笔记本。最近Ben似乎对次世代比较感兴趣，Wii自然也难逃他的改造，Ben把Wii嵌入到了一个配备7英寸液晶屏幕的自制笔记本原形设备中。

在搞定了笔记本型的X360改造后，Ben又开始对X360的手柄出手了。Heckendorn日前公布了其最新创意成果——可以随心所欲变换按键及摇杆位置的单手X360手柄。由于在手柄基座上使用了多个可以活动模组，这款手柄上的方向键和X、Y、B、A四个按键都可以自由拆卸并变换位置，玩家可以依照自己的喜好和习惯来改装手柄。

Heckendorn表示他还为PS2、PS3设计了类似概念的手柄，但在外型和具体规格上各不相同。尽管没有透露更多详细信息，但Heckendorn在其Blog中透露，他所设计的单手手柄已经引起了周边生产商的注意，有望将在不久后被生产成实际的产品在市场上推出，让我们一起拭目以待。

①手柄的基座是镂空的，所有按键及摇杆部分都可以随意拆卸组合。

②玩家可以根据自己的需要随意调整按键的不具，比如这个按键组合中，玩家能够使用拇指和食指控制两个摇杆。

③与普通X360手柄相同，使用两节五号干电池。

④看起来手柄的整个体积还不算太大，和一个格斗专用摇杆的大小相仿。

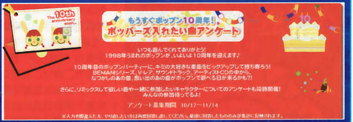
游戏音乐，十年流行

邪魔天使 提供



对于喜爱音乐游戏的玩家来说Konami的音乐游戏系列相信都不会陌生，从一开始的DJ、到后来的《DDR》、吉他等音乐游戏想必都有涉猎。

时间的总是飞快地流逝，作为Konami音乐游戏中的人气系列《pop'n music》已经走了10个年头。自1998年初代发售以来，该系列一直是许多音乐游戏爱好者的心爱之作，受到很多喜欢游行音乐和轻音乐的年轻人和女性玩家的推崇。现在本系列的最新作是《pop'n music 15 Adventure》，不过目前只有街机版。为了迎接这个系列的10岁生日，Konami特意为其举办了一个调查活动，该活动的内容是玩家将自己希望加入游戏的曲子以投票的形式投给Konami，如果票数多就有可能收录到下一作的《pop'n music》游戏里，并且该活动颇具人性化的是玩家可以投之前收录过的曲目，可以说如果这款新作要推出的话，那么将是"《pop'n music》系列"的精选集。下面给出调查的网址，大家可以将自己喜爱的音乐投过去，如果真的收录了，那肯定是一件幸事吧。（http://www.konami.jp/bemani/popn/enquete/）



未来十年的街机

纱迦 提供



美国微软全国广播公司网站9月27日对未来十年濒临消亡的十桩生意进行了预测。这十桩生意分别是：唱片店、胶卷制造业、作物喷粉飞机、同性恋酒吧、报纸、投币式公用电话、二手书店、储蓄罐、电话推销，以及我们熟悉的投币游戏机厅。

文中指出，随着Wii、X360游戏机的出现以及网络休闲游戏的流行，电子游戏行业蒸蒸日上，但独立的实体游戏机厅则不然，目前仅存在于电影院及一些旅游观光场所——不过，其消失只是迟早的问题。10年前美国有1万家游戏机厅，现在只有3000余家。去年游戏机厅行业的收入为8.66亿美元，这个数字乍一听还不错，但要知道1994年该行业的纯利润就达到23亿美元，而且现在玩游戏的费用也大大上涨了。

最后文中以"玩完"来形容这一行业在未来十年的生存几率。据纱迦个人分析，这一结论对于全世界的街机都是通用的，但随之消亡的只会是投币式街机，而传统意义上的街机行业并不会消亡。现在的日本就已经开始普及卡片街机，其中的佼佼者如若《三国志大战》、《偶像大战》、《VR战士》、《铁拳》想必大家也是耳熟能详了。未来十年街机还将以全新的活力大放异彩。



士官长进驻蜡像馆

玛娜 提供

不管是对八卦有兴趣还是对时尚有兴趣的人应该都不会对杜莎夫人蜡像馆陌生，这座蜡像馆250年来一直在帮世界各地的人制作蜡像，其中被制作成蜡像的多为影视名星、体坛名人、国家领袖等在各个领域占有一席之地的伟人，围绕着究竟谁的成就可以进驻蜡像馆，谁的成就还不足以进驻蜡像馆曾有过无数争论——可以说，在杜莎夫人蜡像馆中有自己的一尊蜡像是莫大的荣耀。不过在蜡像馆中也有个不成文的规矩：只为人类制作蜡像。也就是说，不管你名气再大，资历再老，做过多么不平凡的事情，只要不是个自然人，那一切都免谈。

但是这个规矩现在却被打破了，打破它的"人"就是"《光环》系列"的士官长，或许是在《光环》中，士官长不是人类的非现实一面已经完全被他在战争中表现出的人性而击败了吧。总之，士官长的蜡像现在正放置在拉斯维加斯的蜡像馆中，展示给所有游戏迷与非游戏迷。



八位人

玛娜 提供



虽然游戏已经进入了次世代，不过对于八位机的怀旧热潮却是从未停歇过，这不，又一条八位领带诞生了。

让我们看看旁边的这张照片，是不是觉得有点什么奇怪的碍眼之处呢？譬如说，为什么领带上居然出现了马赛克？为什么看起来就像是由八位电脑画出来的一样？这可不是后期经过PS处理而形成的，它是一家公司在愚人节时推出的新款式，之后大受好评，卖得非常好。

毫无疑问，这样一条领带确实会让吸引眼球度大幅上涨，而且目前市场上还有许多八位钥匙环、八位钱包之类的小商品推出，把这些都装备在身上之后，看起来一定很像个八位人吧。

戴上头盔你就是士官长了！

Gouki 提供

《光环3》传奇版在FANS心中也许就是那传奇般的存在，传奇版中最有价值的东西毫无疑问就是那个士官长头盔了，就像《星战》里的黑武士头盔那样——不过，虽说是"头盔"，但因为产品设计的关系，玩家是没可能戴上它的，除非你有一个神风烈士那样的头型，才有可能把头塞到头盔那狭小的空间里……但FANS的力量是无穷的，最近就有玩家先把整个头盔细细地拆分开，把内衬取出，再原样粘起来，就可以戴上了！不过戴上去之后新问题出现了——眼前一抹黑，什么都看不见……好吧，不如把自己的女友当作科塔娜，让她指引你的前进吧！





硬件 HARDWARE

@ 本人于一年多以前购买了日版X360一台，一直没有出现任何问题，但就在前段时间我刚一开机就出现了指示灯全红的现象，请问是不是所谓的三红呢？待关机重新启动后还可以正常运行，于是之后我也购入了风扇及其他散热设备，并且将每日的游戏时间缩短至3小时以内，来预防三红的发生，可还是会发生频繁死机，我也问过一些朋友，他们说可能是由于初次刷机时程序丢失才造成的频繁死机，可观看DVD时一切正常，这究竟是怎么回事呢？是不是三红的前兆呢？[lzc767]

出现指示灯全红并不是所谓的“三红”，这通常是由于X360主机后方的视频输出线没有正确连接或出现松动所造成的，只要将视频输出线重新连接好就能恢复正常的使用。至于出现频繁死机对应的可能性就比较多了，除了使用劣质光盘、程序错误和光驱的硬件故障外，根据大多数玩家反应X360在“三红”前的确也会出现此类症状，所以平时在注意游戏时间和主机散热的同时，尽量不要使用劣质光盘进行游戏，以免对主机的光驱造成过大的负担而导致寿命的减少。

@ ①请问的PS3内存是多少？我能自己扩充吗？我在用PSP上网时系统总提示内存不够，这会不会导致网速变慢呢？②请问PS3的《忍者龙剑传Σ》有二周目吗？记得在有一期UCG的光盘影像中有看到第一关忍者穿的是黑衣，但我打通关后第二次游戏为何还是只能穿蓝衣？[xunyber]

①PS3的内存为512MB，分别为256MB的主内存和虚拟内存，玩家并不能像电脑主机一样自己对其进行扩充。如果你在使用PSP上网时出现“内存不足”的提示，系统通常会询问是否减少页面的显示效果来达到完全显示网页的目的，但这并不会使网速变慢。如果你想加大浏览网页时调用的内存（以简体中文系统为例），可以进入“互联网浏览器”下的“工具”，将“脱机内容设定”设置为“2048KB”即可。②PS3版和Xbox版一样都有二周目，并且可以在游戏后期使用黑龙刀战斗。而你在影像中看到的黑色换装其实在普通难度下将游戏通关就可以得到，同时开启新难度，之后每完成一个难度就会再获得一件新服装。每次获得新的服装后只能选择“New Game”重新开始游戏和任意难度才会出现选择服装的界面。



▲直接读取通关存档是不能进行换装的。

@ 我的PSP目前版本为3.52 M33-4，但有一次我无意中进入恢复模式后，选择了“高级设置”中的最后一项，接着机器就自动重新启动，并且设置不了壁纸，现在还有补救的方法吗？[mh2fans]

“高级设置”中的最后一项为“Format flash1 and reset settings”，即格式化PSP记忆棒中的Flash1文件夹并恢复系统设置。其中的Flash1文件夹相当于Windows的系统文件夹，每次我们设置了壁纸后，相应的图片就会保存在Flash1：/vsh/theme路径下，一旦你使用上面的指令格式化Flash1后，vsh和theme文件夹都不复存在，所以即便我们再次进入系统设置壁纸，系统也会因为找不到保存图片的路径而在下次开机后恢复默认状态。解决的方法为按住R键开机进入恢复模式，然后将PSP用USB线和电脑进行连接，选择“Advanced”下的“Toggle USB（flash1）”等待片刻，接着在“我的电脑”中会出现新的盘符，进入其中依次创建“vsh”和其下的“theme”文件夹，最后选择“Back”退出进入系统就能正常使用“设置壁纸”的功能了。

游戏 GAMES

@ ①《怪物猎人携带版 2nd》中怎样才会在集会所中出现讨伐红黑龙的任务？②怎样获得黑龙の红角及黑龙の魔眼？③老山龙的红玉要怎样才能获得？火龙的红玉和雌火龙的红玉打什么怪比较容易得到？④炎王龙和炎妃龙的角要怎么破？[???]

①将怪物图鉴48号以后的古龙种怪物各讨伐10只以上就会在集会所中出现讨伐红黑龙的8★任务“终末の时”，参加资格为HR6以上。②黑龙の红角只有破坏其右角才会出现在任务奖励中，而黑龙の魔眼则需要在破坏右角的基础上再破坏其眼部才能获得。③老山龙の红玉只能从苍老山龙的身上以2%的几率剥取获得，你可以接受集会所的7★任务“接近！ラオシャンロン”来反复挑战。火龙的红玉和雌火龙的红玉分别消灭上位银火龙和金火龙都有5%的几率获得。④炎王龙和炎妃龙的角只能使用龙属性的武器攻击它们的头部才能破坏。

@ 请问《怪物猎人携带版 2nd》中怎样才能让BOSS吃麻痹生肉？另外“毒けむり玉”是不是只对昆虫有效呢？[岑嘉祺]

根据游戏的设定并非所有的BOSS都会食用玩家投放的肉类道具，在中大型怪物中只有雄（苍、银）火龙、雌（樱、金）火龙、（红）电龙、轰龙、盾蟹、桃毛兽王、雪狮子王才会中此类道具的陷阱。毒けむり玉在游戏中的解释为驱散昆虫而发出恶臭的道具，所以也只对昆虫系的敌人有效，这也是让昆虫系敌人中毒死亡后留下尸体让玩家剥取而经常会用到的道具。

@ 《女神异闻录PERSONA3 FES》中将课堂提问和考试题都改掉了，能不能麻烦小编列出它们对应的答案呢？[HOLOYISME]

更换新的提问和考试题虽然让玩过前作的玩家感觉到细节上变化，不过的确难倒了不少玩家，晴天现在就将这些问题出现的时间以及答案罗列出来，希望能帮助你顺利过关。

出现时间	答案	出现时间	答案
4月8日	室田空穗	9月11日	ヘルメス文书
4月18日	竖穴式住居	9月14日	作ろせない
4月27日	6000年前	9月26日	テトラクティス
5月6日	软水	10月7日	观客が兴奋するから
5月13日	时速1700キロくらい	10月19日	14パターン
5月15日	足を折れ！	10月22日	ハッカ
6月15日	社长がいらっしゃらない	10月23日	ブラヴァッキー夫人
6月17日	シャーマニズム	10月26日	井
6月22日	クラゲ	10月29日	ラクターゼ
6月25日	ダウジング	11月12日	ウパニシャット
6月29日	どちらにもなる	11月30日	どちらともしていた
7月3日	ユネスコ伟人历	12月7日	オゾン
7月8日	纽育	12月11日	自分の利益となる
7月9日	垦田永年私财法	12月21日	鬼道
7月10日	カバラ	12月22日	ユーフォリア
7月11日	新皇	1月8日	土佐日记
9月1日	超传导	1月18日	キルケ
9月10日	おりえない		

@ 《战争机器》里有一个叫“运气勋章”的成就，请问是什么意思，怎样才能解除？[陈HH]

“运气勋章”需要玩家在任意难度的不同时间，同时击倒3名敌人达10次以上才会解开20点成就，由于敌人的走位并非玩家能够控制，所以要同时击倒3名敌人的确对运气是个不小的考验。

① 《战神》有没有通关特典？隐藏服装要满足什么条件才能得到？②游戏中的女妖之眼和凤凰羽毛分别只有18个吗？[玉林 陈安]

①选择不同难度通关都可以在标题画面的“TREASURE模式”中解锁一些选项，其中大部分都是游戏的花絮，应该就是你所说的通关

特典了。而隐藏服装则需要在最高难度通关后才能够在新游戏时选择。②游戏中装有女妖之眼和凤凰羽毛的宝箱并不止18个，但累计取得18个以后，之后装有这两种道具的宝箱都会变成普通的红魂宝箱。

@ 有一个关于《勇者斗恶龙Ⅷ》日文版的问题，希望得到解答。我现在已经取得了神鸟，但却一直合成不出“不可思议的手鼓”，主要是没有得到那几个合成用的道具？请问它们该如何取得呢？而且听说游戏中一共能合成出2个这样的手鼓，是真的吗？[袁春晗]

合成“ふしぎなタンバリン”所需的“太阳のかんむり”需要使用“ドクロのかぶと”和“圣者の灰”进行合成，其中“ドクロのかぶと”可以在得到神鸟之后，前往レティシア南部的高台从宝箱中获得，而“圣者の灰”只要你不遗漏所有迷宫中的宝箱便可以获得数个，或者通关后前往“龙神の里”也能从道具店直接购买；“まじゅうの皮”可以调查トロデーン城2楼的木桶获得，或击败バルミド周围出现的敌人コンゲヘッド也有一定几率掉落；“怒りのタトゥー”需要在最终决战前，返回サザンビーク城堡左侧的教会从商店中直接购买。只要我们观察上面的道具获得方法，其实只要拥有足够多的“ドクロのかぶと”就一定能批量生产“ふしぎなタンバリン”，事实上游戏中也的确存在着2个“ドクロのかぶと”，它位于“天の祭坛への道”2F的宝箱中。另外使用“ドクロのかぶと”配合杨格斯的“大どろぼうの镰”可以从后期敌人身上获取很多的珍贵道具，如果你有兴趣也不妨试试看，当然一旦你合成手鼓就失去了快速获得其他珍贵道具的方法，具体的取舍就要你自己把握了。

怪物名称	珍贵道具	出现地点
キングスライム	スライムの冠	ライドンの塔北部高台
オリハルコン	パンドラボックス	通往龙神の里的迷宫*
破灭のたて	ヘルガーディアン	通往天の祭坛的迷宫*

注：以上两个迷宫只有通关后才会出现。

@ 我在运行《DJMAX PROTABLE2》时总是出现死机和跑音的现象，这是怎么回事呢？是机器的问题还是游戏的问题？[veis.x]

这个问题在游戏推出后也有不少玩家反映过，但由于当时的自制系统还不能达到完美免引导运行游戏，所以出现死机和跑音的现象也是由于玩家使用引导盘运行游戏所致，这属于游戏本身的问题，和机器无关。如果要完美解决这个问题，你可以将系统升级到3.50 M33以上的自制系统，并在开机时按R键进入恢复模式，将“Configuration”下的“UMD Mode”更改为“M33 driver -NO UMD-”，当然使用全新的免引导方式运行游戏时也不要在UMD仓中放入UMD。

@ 最近小弟在玩《超级机器人大战W》时遇到了一个问题，我在玩41话时打败了伊扎克（イザーク），这时候第三方的异星人テッカマン等出现，但之后无论过多少回合都无法出现テッカマンデッド，请问应该如何解决？[¢枫£逍遥§]

当第三方的异星人出现后，要在5回合内尽可能多地消灭敌人以触发事件，之后胜利条件也会随之发生变化，如果你只是单纯地等待是不会有任何事件发生的。

@ X360版《蜘蛛侠 敌友难辨》就差第3关开罗第1小关的隐藏门卡没拿到了，这关系到我是否圆满了该游戏的成就，请问这关门卡在什么地方呢？[李楠]

本关的隐藏门卡位于过关前的最后一个场景，只要你仔细搜寻就能发现隐藏地点，而因为门的位置在关卡的起始处，所以很多玩家都会惯性地认为门卡会在当前的场景中，也算是游戏设计者和玩家耍的一个小手段吧。

@ 《生化危机4》中西班牙大叔大妈和城堡里的教徒们说的西班牙语是什么意思？一周目通关后金钱能不能保留到二周目，因为我一周目玩的是正常模式，而二周目玩的是专家模式。[Ranzhi Wei]

《生化危机4》里的西班牙语曾经在杂志上选登过几条，因为其中大部分都是不雅的脏话，所以就不便传授给你了。至于金钱继承问题，晴天要很遗憾地告诉你，金钱是不能跨难度继承的，凭自己的真本事克服难关通过专家模式吧。

✉ 《潜龙谍影2 自由之子》中雷电第一次换上敌人的衣服，拿着AK47潜入到中央地下区域，有一个好像是要靠语音打开的门难住了我，请问这个时候应该怎么办呢？我拿着一个向枪一样的东西需要对着鹦鹉做什么事情吗？试了好多次都不行……而且旁边总有个士兵走来走去，和他有关系吗？[太原 郭鹏]

你所说的这个门只要挟持旁边的士兵即可打开，具体的方法为装备手枪，然后趁小兵不注意的时候赶快绕到其身后，保持一定距离并举起手枪，雷电就会发出“别动”的警告，接着收起手枪靠近他按□键将其架到门边就能顺利打开这扇门。而之前你在鹦鹉旁边得到的类似于枪的物品是“Microphone”，在进入刚才的门后举起AK47接近人质，等赶来的士兵达到一定数量后，使用它就能在左下角找到接头人员并得到LV.3的CardKey，最后立即收起武器混入人群即可。



飞信 Fetion 游戏礼给站 Vol.3

活动号码：992224
昵称：游戏机实用技术

每天我们都会登录“飞信软件”收取大家提出的问题，并筛选一部分进行在线回复。如果遇到不在线或问题没有回复的情况，大家也无需担心，所有参与者的问题我们都会记录在案，且不影响最后的抽奖环节，另外你所提出的问题同样也有机会在右侧的互动栏目中刊登。

参与三部曲

第一步
登录“飞信”官方网站下载客户端：
http://www.fetion.com.cn

第二步
发送短信“KTFX”到10086开通“飞信”并收到您的飞信号码。

第三步
登录“飞信软件”添加本次活动的专用号码为好友，按软件提示提交问题。



飞信问答互动栏

每期我们都会在这里选择一部分读者的问题进行刊登，括号中所有提问者的名字都以“飞信软件”中显示的昵称为准。

Q 《战神Ⅱ：圣剑神罚》要达到最大连击要在“女神角斗场”中开启无限怒糟和无限魔法，具体的方法是要怎么做呢？[PStwo狂人男]

A 要开启以上两个功能需要先获得以下两个道具：奥林匹斯之壶（URN OF OLYMPUS），效果魔力无限，取得方法为在得到“命运之枪”处，把附近的一个发绿光的石像用转盘调整方向，使它面朝门口，然后推到水池边，使用时间变慢后往回跑，这样就有足够时间避开压力机关并开启宝箱；普罗米修斯之壶（URN OF PROMETHEUS），效果怒气无限，取得方法为在阿特拉斯体内，通过有飞虫巢穴的洞穴后，在开花板上前行打破第一个钟乳石后，可以看到一个向上的缺口，神壶就在上方的隐藏房间内。

一等奖 每月1名 中国移动定制手机

二等奖 每月10名 ACG精美周边



游戏军火库 GAME ARSENAL

栏目主持：炎骑士

本期话题 当潜龙谍影4遇上使命召唤4

现代战争、写实的风格、各种拟真的效果，这是《潜龙谍影4》和《使命召唤4》的共同之处。虽然两者的风格迥异，游戏类型也并不相同，但它们所标榜的某些元素却有着异曲同工之妙。在这两款游戏中，你可以充分体会到现代战场的全部气息，那些已经出现的、早已在新闻媒体中被反复报道多次的明星武器，那些基于现实科技、脱胎于现有武器的近未来军事装备，那些在我们眼里看来陌生、却又确实存在的概念武器，在这两款游戏中得到了充分的曝光。

不断发展的模块化单兵武器

METAL GEAR SOLID 4　CALL OF DUTY 4

如果你是一个不折不扣的武器迷，或者看了本刊E3期间合刊的本栏目，那么就应该对目前正在悄然兴起的模块化单兵武器有一定程度的认识。通过本次东京游戏展上的预告片，我们的的确确看到了XM-8步枪在游戏中的各种不同形态，在以梅丽尔为首的新猎狐犬小队中，艾德手持的是标准的突击步枪，乔纳森的XM-8则加挂了榴弹发射器，至于强尼手中的那一支，只要你足够细心就会发现，它实际上是枪管缩短的卡宾枪。在《使命召唤4》试玩版中，模块化武器的优点则更加明显，玩家手中的M-4卡宾枪在初期基本上只是一支“裸枪”，随着战斗的深入和经验值的提升，它会实实在在地“进化”，确切地说，你将能够为它添置可以提升“功力”的实用小玩意儿。比如，能够明显改善射击精度的白光瞄准镜。



在这里可以明显的看出XM-8步枪的模块化设计。通过替换不同的部件，这种武器可以胜任各种各样的作战环境。这样一来，作战效能将得到进一步提高。



▲新猎狐犬小队这一套行头，摆明着是给XM-8这一概念模块化枪族做广告。



▶没有战友的盯梢，战斗力再强的战士也无法同时兼顾来自各个方向的目标。

实用的团队战术配合

METAL GEAR SOLID 4　CALL OF DUTY 4

毫无疑问，在这两款游戏中，玩家所扮演的角色既不是兰博也不是终结者，不论是身经百战的SOLID SNAKE还是仅仅以第一人称视点代入游戏的虚拟士兵，我们都能够在游戏中感觉到他们是有血有肉的。在处理突发事件上，新猎狐犬小队的团队协同能力已经让我们目瞪口呆，这一点在预告片中已经充分体现。而在《使命召唤4》试玩版中，玩家除了应该具有优秀的独立战斗素质之外，与联网对战中的队友密切配合也成为了获得游戏胜利的关键。只要你亲身体验了试玩版，你就会发现，在任何情况下与队友相互配合发起进攻是消灭敌人的最好手段，因为在这款游戏中，你根本不用指望能够像小马哥那样挥动手里的双枪横扫八方来敌，任何来自敌人的子弹都可能在瞬间将自己撂倒，唯有信赖自己的队友，发挥团队协作的优势，才能体会到这款游戏的真正乐趣。

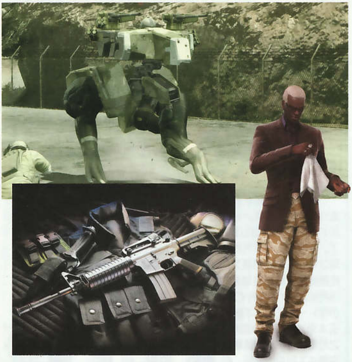
欢迎大家提出问题和踊跃投稿，我们的Email是Game3@ucg.com.cn

建立在真实科技基础之上的近未来武器

METAL GEAR SOLID 4

不用多说了吧，看到这段的小标题，所有深深喜爱着“《潜龙谍影》系列”的玩家都应该向游戏中METAL GEAR的设计者脱帽致敬。假如你认为四代中那令人不可思议的仿生量产型METAL GEAR——“月光”实在有脱离现实的嫌疑，那么源自PS平台的初代METAL GEAR，霸王，绝对是融合了当今前沿科技的“真实系”武器！霸王的两足步行机构是现实中确实存在的，左肩的照射雷达更是一部分现代武器的标准配置，至于右肩的电磁炮，虽然目前还处于试验阶段，但已经是真实的存在，凭借这种电磁发射技术可以将同等质量的弹药在瞬间加速到极高的速度，而发射弹药的花费却远远低于目前的传统导弹武器。





“我是个洗枪的。”

可能很多人已经忘记了说出上面这句台词的角色是何许人也了吧，没错，德瑞宾，那个装束打扮有些滑稽的黑人，我们在这里想要说的是，他在游戏中的作用并不是一个简单的军火贩子，否则他的地位将跟《生化4》中那个猥琐的武器商人划上等号。德瑞宾的与众不同之处在于，他能够破解现实中还在研究阶段、而游戏中已经确实存在的那些带有身分识别功能的武器。所谓武器身分识别功能，按照目前的理论来解释，就是依靠在武器上嵌入的智能芯片来捕捉初次使用武器者的各种特征(如指纹、脉搏、持枪时的手形等)，进而为这件武器打上独一无二的密码，除了主人之外，任何人都无法正常使用这件武器。这听起来似乎跟目前广泛采用的笔记本电脑指纹识别技术相似，但我们完全可以确信，应用到武器上的智能识别技术将更加灵敏可靠。

有数据显示，目前深陷伊拉克战争的美军已经遗失了大量的单兵武器装备，任何人都可以想像得到这些丢失的武器落到了什么人的手里。这个问题让美国军方很是头痛，但又无法有效阻止武器的流失，由此看来，为武器引入智能识别技术，这已经成为必然趋势。

多兵种协同作战

CALL of DUTY 4

现代战争的样式已经不同于以往，我们总是这样说，然而这一点在游戏中并没有得到良好的表现，不要片面认为自己手中握着一支造型帅气的现代步枪、从头到脚一酷到底的特种部队携行装具就算达到目的了，真正的现今作战样式还包括了多兵种协同作战，而《使命召唤4》就正好为我们提供了这样一个感受的机会。只要连续杀敌并且达到一定数量，就可以呼叫空军的火力支援，这是试玩版中的游戏规则。你可以召来武装直升机，还可以呼叫战斗机，无论多么难以攻克的强敌，只要他是有血有肉的人，只要是步兵，那么来自头顶上的打击就是最大的威胁，相信我，一颗集束炸弹的作用绝对好于慌乱中发射的RPG-7火箭筒。

当然，这种协同并不是单方向的，当敌人的武装直升机肆无忌惮地在你的头顶横行霸道时，你完全可以把这个嗡嗡叫的大苍蝇打下来，只要你手中的老伙计有足够大的威力，只要你在瞄准的时候能够确保不被它发现。不过，己方增援的空中火力同样会遭到敌人的攻击，当你正置身于友军飞机的火力保护伞之下时，别忘了四处张望一下，没准儿在那个角落里正有一个家伙正扛着火箭筒瞄准你头上那个“保护神”。这就是试玩版为玩家们诠释的协同作战的意义，只有更好地协作，才能共同生存下去，我们完全有理由相信，正式版本的《使命召唤4》将给我们带来更多的惊喜，更多的复杂武器、更多有关真实战场的描写以及更具震撼力的画面处理。







邪魔院

【◆◆ 体会异国文化的魅力 ◆◆】

栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

在补看了《父女七日变》和《交响情人梦》后在考虑是不是看《夜王》，但北村帅哥虽然很帅，却不是我那杯茶，于是纠结了。然后我又继续去看那些恐怖电影了，不过还是一边聊QQ一边看，经常寝室的同事看到就说你到底是聊天还是看片，这样怎么可能觉得恐怖？

《HEROES》看到第五集，《豪斯医生》第三季还没动，听说Willson有很多精彩的表现，啊，狐狸果然不一样！至于那N久前把我虐得不行的《罗马 第二季》正在考虑要不要重新看一遍。对了，偶然看了几集《行走阴阳界》（这奇怪的翻译）感觉还不错，不过里面最吸引我的是主角身边那个骷髅里的灵魂，银发大叔真帅！

闲聊日语

讲日语，能不能“粗放”一点？

作者：张宏

笔者有一个语言学网站介绍世界上2000种语言的样本，有些样本是笔者自己收集的，有些样本是各国网友提供的，因此笔者结交了不少外国网友，包括像St Lucia这种远在天边弹丸小国的网友。笔者发现，各国网友虽然都能讲英语（有些讲得非常好），但从总体上看还是很不标准、很不规范的，如果按照《英语语法书》简直就是“错误百出”，比如有个网友，想说“不喜欢美国人的中国人”，他竟然写成d i s l i k e American's Chinese，您看多滑稽。不过，请您注意，不管多可笑，笔者们相互之间都能理解彼此的意思。语言是干什么用的？当然是交流用的，既然能理解，错了又何妨？（当然不错最好）

笔者为什么说这个话题呢？因为笔者在许多日语学习BBS上，经常看到类似这样的问答。

甲问：“東京で生まれる。”（在东京出生），如果不用“で”，用“に”，行不行？

乙答：用“に”好象也可以，两者都可以表示地点。

甲问：既然都可以，为什么不用“に”呢？

乙答：那你就用吧！

甲问：笔者要是用了，考试时，万一错了，怎么办？

乙答：那你就别用。

每当笔者看到这样的问答，笔者都觉得特好笑。这不是嘲笑这两个网友，只是觉得，我们中国人学日语，简直太拘泥语法了，写每个词、说每句话，都要先想想是否符合语法，觉得有问题就不敢写、不敢说。笔者觉得这样学日语有些太教条了。笔者个人认为，除了应付考试之外其他情况下只要不太离谱没有特别明显的语法错误，你怎么写、怎么说都行，日本人一般都能看懂、听懂（当然，你要是能写、能说地道的日语，是最好不过的）。

有一次，一个网友给笔者发邮件，说在一个BBS上看到北京土话“嗑嗑巴巴”，翻译成“辿々しい（たどたどしい）”，他问：“笔者讲日语嗑嗑巴巴”这句话是否可以翻译为下面第一句。笔者说可以，笔者完全能看懂，换了日本人，也完全能看懂，不会误解你的话。但是，假如你参加日语考试那么这句话，最好写成下面第二句，因为这样说，比较地道。

第一句：私は日本語で辿々しい話します。

第二句：私は辿々しい日本語で話します。

其实仔细分析一下，两句话的意思还是有一点差别的，限于篇幅，笔者就不罗嗦了。总之，笔者的意思是说，你用日语跟日本人交流时只要不太离谱没有特别明显的语法错误，怎么说都无所谓，不用老想着语法，互相听懂了才是最重要的。

流行与时尚



作为一个在娱乐圈摸爬滚打近10年的艺人来说，1980年生，现年27岁的玉木宏可以算是幸运儿了。从高中时代买东西被星探发现以来，玉木宏的演艺之路虽然走得磕磕绊绊，但总能守得云开见月明。2001的电影《五个扑水的少年》一举让妻夫木聪和玉木宏走到了观众面前。之后虽然玉木宏的发展没有妻夫木聪来得顺畅，但接下来的日剧《WATER BOYS》、《爱し君へ》、《ラストクリスマス》里都有演出。但真正让这个贵公子走入大众视线的，还是2006年的一部日剧《交响情人梦》，这部根据同名漫画改编的作品成为了当年冬季日剧里的一匹黑马，打败了众多大牌制作成为了当年最受瞩目的电视剧，而片中出演男主角千秋真一的玉木宏也水涨船高，不仅与梁咏琪一起代言了西铁城的情侣表，同时还接下了马自达、Mister Donut、plusmix等一系列产品的代言。当然，今日的成就，与他9年的磨练是分不开的，没有了一朝成名的幸运，玉木宏今日今时的成功，是通过他一点一滴积累起来的。



东瀛采风

女性的地位

在以前甚至是现在我们看电视剧的时候仍然会看到日本女性多以家庭妇女的形象出现，早上对孩子和丈夫说着“您走好”，晚上说着“您回来了”，偶有麻辣性格女性出现但她们偶尔也会流露出家庭的气氛。在日本，女性主要承担事务性工作，并且在这方面占优，不过大多还是以家庭内部居多。而对于外国人，特别是欧美人而言，一谈到日本女性他们想的更多的还是“艺妓”，想必大家对章子怡主演的那部《艺妓回忆录》还有印象，虽然这部影片是从一个美国人的角度出发，但正是如此才能反映出一个欧美人对日本女性的态度。其实纵观整个日本人的情况我们不难看出日本人其实是不擅长于交流的，之前我们说过日语的暧昧，那就是话不说完大家都几乎明白对方的意思，日本男人在社交方面尤为匮乏。在面对“好”女人时，他们会感到压抑，因为这些女性会引起他们童年时对母亲的记忆，艺妓和酒吧女招待在日本的作用反映了日本男人坚持的信念——女性更适合的角色，除了管理家务，就是取悦男性。

在政治上女性要取得成功是很困难的，在这个以男人为中心的领域女性的比例非常低，对于我们来说比较熟悉的就是河房枝以及田中角荣的女儿田中真纪子了。经济方面的情况更不乐观，虽然现在妇女有很多外出工作劳动力占了三分之一以上，但她们的收入却不到男性的60%，而且正如我们从日剧里常看到的那样，绝大部分女性一旦结婚就会辞去之前的职务做专职家庭主妇。

但随着时代的发展和受教育程度的提高，女性解放运动也在悄然进行着，知识女性正在进行着一场秘密的革命，男女平等虽然受到一定抵制，但在强大经济力的推动下终将得到实现。

秘密花园

胜负师：惊闻《街霸IV》公布，让我这个从《街霸》最辉煌年代走过来的老粉丝热泪盈眶。看着隆、肯的浓墨重彩的超酷造型，不由让人想起一个在欧美漫画界如雷贯耳的名字——UDON（乌冬）。因为UDON工作室旗下的艺术家大多来自东方，所以他们非常擅于以东方漫画华丽的技法去表现欧美漫画主题，文化的融合让UDON在全球都有忠实的支持者。UDON曾在《街霸》15周年时绘制过Capcom官方授权的《街霸漫画版》，受到了各国FANS的高度评价。此后UDON长期与Capcom合作，制作了以Capcom游戏为主题的（如《恶魔战士》、《鬼武者》等）多部漫画作品，而为《街霸II HD》重新绘制人物造型的重要工作也由他们来担任。下面就让我们一起欣赏一下UDON笔下《街霸》人物的别样风彩吧！

本期主题：UDON笔下的街霸



一张《街霸II》的全家福，在拥挤的画面中每个角色都表现出了强烈的动感！



《街霸漫画版》第三卷的封面用图，杀意隆、维加与罗丝，三个都是颇具神秘感的角色。



《街霸传奇·樱》的封面用图，这样的人设是不是将樱的可爱、活力和坚定表露无遗了呢？



绝对美形的巴洛克，在邪恶的美学面前颤抖吧！



警察老大就应该有这种老大的架势，哈哈哈哈！



又一张全家福，不过其中的角色都是来自"《ZERO》系列"的，结构可谓主次分明。



用雪白的背景表现白衣武道家，极具想像力和魄力的画面。



同样是《街霸》漫画的封面，但画风显得更加硬朗和复古。



漫画版中隆与沙盖特对决时的经典一幕，气势如虹！



《最终幻想Ⅶ》就像是节日一般的东西，我们带着举办学园祭的心情留在公司加班作业，自由自在地享受创作的乐趣。——野岛一成

我参与过许多款《最终幻想》的制作，但《最终幻想Ⅶ》是自己拿出全力想要做好的作品，这对我来说恐怕是最初、同时也是最后的一款《最终幻想》了。——野村哲也

在玩到《危机之源 最终幻想Ⅶ》的结尾时，有一种“所有的作品都完整地结合在了一起，能推出关联作品实在太棒了”的感受。——北濑佳范

特别企划 SPECIAL FEATURE

以岁月为名

《最终幻想Ⅶ》系列十年祭

如果要追溯到过去的话，1997年就是一切的开始。那一年，“《最终幻想》系列”第七作发售了。

游戏第一次成为了电影，广阔世界的地平线无限延伸，苍茫大地一眼望不到尽头，空前精美的CG将人们带入了一个完全未知的世界。最佳音乐、最佳剧本，当年的所有重要奖项几乎都被它所包揽。

《最终幻想Ⅶ》的问世，预告着“《最终幻想》系列”走向电影化的开端，这个彻底改变了系列之后发展方向的作品首日就卖出了200万张的销量，直到现在，也是系列作品中发售量最高的一作。

所有人都在足以称之为震撼的广阔世界前沉默，所有人都为同伴的喜怒哀乐而深深动容，所有人都在挖空心思找到一些语句来形容自己的感动。

在玩家的心目中，这是另一部《星球大战》的诞生，它的影响力足以持续整整一代人，甚至更多更久。

文 玛娜 美编 NINA

新纪元的开始

1997年1月31日发售

PS平台

《最终幻想Ⅶ》FINAL FANTASY VII

1997年，一部具有真正划时代性意义的大作在PS平台上诞生了。

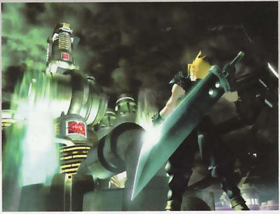
刚刚将目光移开SFC时代点阵画面，正在为PS的2D动画而陶醉的玩家面前，突然出现了以3D多边形建模并制作了精美过场CG的《最终幻想Ⅶ》。电影式的演出、精彩感人的剧情、充满魅力的系统……我们现在已经难以用这些枯燥的介绍描述它所带给玩家的超越时代的全新感受，但是它就如炸弹一般，瞬间引爆了整个游戏界，让业界从任天堂时代进入了索尼时代，也让游戏第一次变成了第九艺术。

一切的故事，就开始在这里。

《最终幻想Ⅶ》舍弃了之前的剑与魔法世界观，将游戏的背景定在充满科幻风格的时代，城镇的概念被具有现代感的城市所取代，国家的概念也被淡化。在这个时代中，围绕着星球的精神能量被称为“魔晃”，将魔晃能量利用在商业领域的神罗公司与守护星球的反神罗组织“雪崩”间展开了一场激烈的斗争，前神罗战士克劳德加入了雪崩并投身于此次战争中。随着剧情的展开，克劳德的过去、与萨菲罗斯的纠葛出人意料地展开，精彩的发展让人欲罢不能。而游戏的系统也达到了一个惊人的高度，丰富多彩的魔石系统、陆行鸟的养成系统、大量有趣的迷你游戏，让整个游戏过程都充满了各种乐趣。

《最终幻想VII》创造了太多让玩家们难以忘却的回忆，女主角艾莉斯在游戏进行到一半时就毫无征兆地被杀，RPG中一向用以烘托悲壮气氛的死亡第一次让人感到无尽的悲伤；克劳德与两名女主角的感情纠纷即便在很久之后都是为玩家所争论的话题；游戏的最终BOSS并非想毁灭世界的魔王，而是一开始就已经露面的传说中的英雄。种种打破了之前RPG传统的设定都在本作中出现，打造出了一部真正的划时代作品。

对于它，或许我们真的已经不必要赘述，因为它是永远的《最终幻想VII》。









TIPS · COMPILATION of FINAL FANTASY VII

众所周知，“《最终幻想》系列”向来没有制作续作的习惯，但是在《最终幻想Ｘ－2》的出现打破了这个传统之后，COMPILATION of FINAL FANTASY VII这个构想也终于被提出。

作为系列中最受欢迎的一作，围绕着《最终幻想VII》将陆续推出续作及外传等作品，这些作品群就被称为“COMPILATION of FINAL FANTASY VII”，即为《最终幻想VII》补完计划，作品包括《最终幻想VII 降临之子》、《最终指令 最终幻想VII》、《危机之前 最终幻想VII》、《地狱犬的挽歌 最终幻想VII》、《危机之源 最终幻想VII》等系列作品，（在下文内分别简称为《FF VII AC》、《LO FF VII》、《BC FF VII》、《DC FF VII》、《CC FF VII》）。值得留意的是，该计划中的作品英文名缩写相当有特点。



2005年9月14日发售
电影

时隔八年后的回归

《最终幻想VII 降临之子》FINAL FANTASY VII Advant Children



在《最终幻想VII》问世八年之后，人们仍然没有忘记它，它曾经的辉煌已经筑就了一个时代。

与《最终幻想VII》有关的话题总是不见减少，盛誉水涨船高，只是在它的旁边始终要加上一个过去式，曾经璀璨夺目的荣光之颅，业已被瞻仰与缅怀所覆盖。然而，《最终幻想VII》注定不是为人所怀念的光辉过去，而是一直走在时代之前

“《最终幻想VII》系列”故事年表

注：表中列出的相对时间以《FF VII》游戏流程开始时间为标准

相对时间	事件
距《FF VII》约2000年前	来自外太空的陨石坠落在诺鲁斯珀地区，撞击形成北方大空洞，带来了“从天而降的灾厄”杰诺瓦，星球察觉到即将来临的危险而创造出了“兵器”
	古代种付出了巨大代价将杰诺瓦封印
数百年前	兵器开发会社神罗制作所创立，但是此时的神罗不过是个普通公司罢了
约48年前	兵器开发会社神罗制作所发现了未知的新能源，并将其命名为“魔晃”
约39年前	神罗在尼贝尔海姆建成世界上第一座魔晃炉，此后开始在世界各地建造魔晃炉
约30年前	神罗科学部门主管嘉斯特博士发现了杰诺瓦，将其误认为“古代种”并开始研究
	格里摩尔博士与助手露克茜蕾娅在研究卡奥斯和奥美加的时候，发现了卡奥斯因子和上古魔石
	格里摩尔博士因研究事故身亡
约28～33年前	由嘉斯特博士领导的杰诺瓦计划开始实施，主要研究成员为宝条和露克茜蕾娅；第一座魔晃炉批准使用，魔晃能源开始在世界范围内普及起来
	魔晃都市米德加建成，神罗将总部转移到米德加，正式更名为神罗公司
	塔克斯成员文森特被派遣前往神罗别墅执行护卫研究团队的工作
	嘉斯特博士失踪，宝条接管了杰诺瓦计划并成为领导人
	露克茜蕾娅在研究时期怀孕，腹中的孩子就是萨菲罗斯，母子两人被宝条用来进行杰诺瓦计划的人体实验
	杰诺瓦计划的最高杰作萨菲罗斯出世
	文森特被宝条进行了人体改造；为了救下文森特，露克茜蕾娅为其植入了卡奥斯因子和上古魔石，并将自己的记忆和知识上传到网络中，之后失踪；文森特长眠于神罗别墅地下
约26年前	嘉斯特博士在冰雪村遇到了古代种伊法露娜，并得知了杰诺瓦的真相
	扎克斯在贡加加村出世
25年前	嘉斯特博士和伊法露娜的女儿艾莉斯出生于冰雪村；艾莉斯出世后的第20天，嘉斯特博士在冰雪村被枪杀，伊法露娜和艾莉斯则被作为古代种样本带回神罗大厦
24年前	克劳德在尼布尔海姆出世
23年前	蒂珐在尼布尔海姆出世
19年前	尤菲在五台出世
18年前	神罗与五台间的战争开始，伊法露娜带着艾莉斯逃出神罗大厦到达七号街火车站，伊法露娜死亡，艾莉斯被爱丽米娜领养
17年前	米德加地下的战士医疗机构DG (Deep Groud)建成
	13岁的萨菲罗斯成为了举世闻名的英雄，之后听说萨菲罗斯事迹的杰涅西斯、克劳德和扎克斯等人都将他视为自己憧憬的目标
15年前	蒂珐因为寻找母亲而从悬崖上摔落，昏迷了七天之久



的斗士。

时隔八年零七个月的2005年9月14日，《FF Ⅶ AC》以CG电影的形式轰然降临，就如片头的字幕"谨献给过去，曾经热爱着这个世界的，与这个世界的伙伴们共度美好时光的人们，再次重聚一堂的时机。"，曾经创下系列销量第一记录的《最终幻想Ⅶ》终于伴随着近乎完美的CG技术一同复苏。

"我已经做好觉悟，一生都与《最终幻想Ⅶ》脱不了关系了。"系列主要制作人北濑佳范如此说道。



虽然现实时间已经走过八年，但是《FF Ⅶ AC》只是《最终幻想Ⅶ》结束两年后的故事，在克劳德等人战胜了萨菲罗斯、全面击溃神罗势力之后，人们终于认识到开采魔晃作为能源给星球带来的巨大隐患，开始纷纷振作起来，寻找新的能源并重建昔日的魔晃都市米德加。

但是，星球的愤怒并未完全随着陨石的消失而退散，由于战争而荒凉的大地、满目疮痍的世界都在控诉着曾经过去的最终战争，伤痕遍布的星球消耗了巨大的能量进行自我修复，世界仍在低气压中沉寂。在这个时候，仍未完全被打倒的杰诺瓦又开始了自己的下一个阴谋，名为星痕症候群的怪病在人类中蔓延开来，罹患此病的病患最终会身体流出黑色的液体而死，并将星痕一同带入生命之源进而侵蚀星球，使萨菲罗斯最终得以控制世界。

战火再一次点燃，多年的朋友们齐聚于此。

单从剧情的角度上来说，《FF Ⅶ AC》其实并不足够让人满意，除了要在限定的时间内让所有老熟人都出场转一圈之外，主题就只剩下华丽的战斗，甚至在构思的最初期，它仅仅是一部片长二十分钟的短片，连最后的战斗场景都没有加入。但是不管是素质惊人的精美CG，还是多年之后再次重见《FF Ⅶ》的感动，都让这复出的一战打得轰轰烈烈。

本作对所有的人物都进行了形象上的重新描画，使原本的简陋图形转变为了一场令人惊叹的视觉盛筵——但是这仅仅是众多卖点中的一个罢了。更让人惊喜的是，本作对最终战之后所有角色的后话作了官方补完，为之后衍生作品的诞生提供了无数种可能，可以算是系列补完计划的第一步，它甚至还作出了一个让FANS惊讶的重要决定——让艾莉斯与扎克斯终于重新相逢，至此，曾经困扰千万人的三角恋情终于有了一个明确的结局。







TIPS·时尚教主

受到《FF Ⅶ AC》影响的绝不仅仅是系列FANS，作品中具有视觉系氛围的场景、时尚感极强的人物造型在时尚界及演艺圈也引起了一阵轩然大波。文森特和萨菲罗斯的造型即便在八年后的现在看来也没有一点落伍，经过重新设计的几款造型更是幻想风格与潮流感的完美结合，加上毫无瑕疵的面容，也难怪本作被称为是系列偶像化的第一步了。

在此之后，诸多媒体都对《FF Ⅶ AC》进行了或多或少的模仿，韩国女歌手Ivy甚至在自己的MV《Sonata of Temptation》中完全不改地照搬了蒂法在教堂中的战斗片断，当然，这种明目张胆的抄袭行为和致敬当然可以说是一点关系都没有。





TIPS·制作人员的执念 《FF Ⅶ AC完整版》



在《FF Ⅶ AC》推出之后，《FF Ⅶ AC完整版》也被提上了日程，虽然其故事主线没有变化，但是使用了蓝光DVD为载体的完整版影像将全部实现高清画质，并加入日语之外的语种配音。

至于内容方面，完整版虽然不会增加太多在原始版本中不曾出现的剧情，但却会对之前的运镜手法及台词处理有一定幅度的修改。

像是高速公路武器追逐战、神罗社长与卡达裘在天台交谈场景的演出手法修改、克劳德与萨菲罗斯之战中对伤痕等细节的描写、甚至还有萨菲罗斯以长剑穿透克劳德的震撼场景。

用野村的说法就是，实际上就算拿着原始版本对照来看也不会在内容上找到太大的区别，不过这次的完整版不用在乎分级制度的审查了，所以可以把想要表现的东西完整做给观众看，之前由于时间关系不能实现的都会在完整版中补完，可以说更像是一次制作人员们对完美作品的执念产物。







2005年9月14日发售
OVA

一个终幕，一个重生

《最终指令 最终幻想VII》 Last Order FINAL FANTASY VII

(《最终幻想VII 降临之子》限定版BOX《ADVENT PIECES：LIMITED》附赠)

本作是《FF VII AC》限定版BOX中附赠的OVA，全片仅有二十分钟左右。主角选择了身为克劳德昔日好友的神罗一级战士扎克斯，故事采取两条时间轴交错前进，分别是四年前扎克斯、克劳德和萨菲罗斯前往尼布尔海姆调查魔晃炉的尼布尔海姆悲剧，以及四年后扎克斯带着克劳德从实验室出逃的逃亡情节，并将塔克斯方面的反应也包含其中，从历史的另一面补完了在原作中占据重要地位的事件全貌，让人对整个作品产生更深入的了解。

作为系列中惟一的动画作品，本作由专业动画公司MAD HOUSE制作，可能是由于选择时段的特殊性，整个作品都笼罩在一层沉重的氛围之下，而与系列风格略有不同，不过系列的灵魂人物之一扎克斯的性格却是从这部OVA开始到之后的作品中都保持了一致，如果稍微留意一下，还可以在本作中看到几个相貌英挺的塔克斯成员，他们就是即将出现在《BC FF VII》中的主角们。

在这部动画所描述的剧情之后，扎克斯退出了历史的舞台，克劳德则渐渐从一个普通士兵成长为足以拯救世界的超级战士，《最终幻想VII》即将揭开序幕。



TIPS・回忆的错乱?

《CC FF VII》中，克劳德被萨菲罗斯用正宗刺穿身体之后，使出剩下的力量亲手将萨菲罗斯甩入了魔晃之河，而在《LO FF VII》里，萨菲罗斯则是自己主动跳进去的，这可能是一向严谨的系列史上最明显的失误之一了。

另一个失误出现在克劳德于魔晃炉中和蒂珐见面的场景——按照正统作品中克劳德压根就没取下面具的剧情走向，如果没有人具备洗脑能力让蒂珐忘掉这次相会，这个错误犯得可就大了……

除此之外，还有一个无关痛痒的问题也发生在本作里。逃亡的途中，扎克斯在卡车上受到神罗士兵的狙击而亡，而在《CC FF VII》中则是与层出不穷的神罗士兵一直奋战直到牺牲。至于这些剧情上的混乱，如果我们将其认为是对故事的另一种解读，或许会更能感受到OVA带来的乐趣。



2004年9月24日提供下载
手机平台

历史的其他面

《危机之前 最终幻想VII》 Before Crisis FINAL FANTASY VII

"《最终幻想VII》系列"拥有着一个庞大的世界观，在这个世界之中，每个人都有着自己的生活，不管是敌人还是朋友，但是身分与阵营让这些生活琐事长久以来被掩盖起来，营造出了难以打破的隔阂。如果没有之后衍生作品的出现，那些站在历史另一面的人就只能以一个面目模糊的身分渐渐被淡忘，《BC FF VII》描述的，就是这些本该被淡忘的人群的生活。

本作的故事时间设定在《最终幻想VII》发生的6年前，叙述了新加入神罗公司的特务组织塔克斯的新人主角，与萨菲罗斯、克劳德、扎克斯等人并肩作战，并与反神罗组织"雪崩"对抗的故事——当然，此时的"雪崩"还不是我们后来所熟悉的巴瑞特领导的反神罗组织。

相对时间	事件
13年前	扎克斯离开贡加加村前往米德加参军
10年前	五台发生了大批战士失踪事件，一级战士杰涅西斯带着大批二级战士离奇失踪
	神罗在与五台的战争中取得了胜利，从此神罗掌握了世界霸权
	扎克斯升为一级战士，并和艾莉斯相识相恋
	克劳德与蒂珐约定，当蒂珐遇到危险的时候一定会出现救她，之后便离开尼布尔海姆前往神罗参军
9年前	由宇宙峡谷的星命学者们组成的反神罗组织"雪崩"与神罗之间的矛盾开始激化
	神罗为了增加战士数量，在各地绑架了大批战士候补者，后来成为DG战士的阿斯尔与谢尔柯就是在绑架活动中被带到神罗
	塔克斯的成员们活跃于和"雪崩"的斗争中
8年前	神罗的精锐部队，扎克斯、萨菲罗斯以及克劳德被派遣到尼布尔海姆调查当地魔晃炉发生的事件
	克劳德在尼布尔海姆遇到了担当导游的蒂珐，但是没能成为一级战士的他一直戴着面具掩盖自己的身分
	萨菲罗斯在魔晃炉中发现了神罗制造的怪物，开始对自己的身分产生怀疑，并在神罗别墅的地下室中查阅相关资料
	发现了自己其实是杰诺瓦实验产物的萨菲罗斯在尼布尔海姆中进行了屠杀，将村庄烧毁，扎克斯和蒂珐受到重伤，与克劳德进行战斗后，萨菲罗斯掉入魔晃炉下的魔晃之河中，神罗宣布萨菲罗斯已经死亡
	蒂珐被自己的师傅救走带往米德加，克劳德与扎克斯则被宝条用来进行萨菲罗斯复制品的实验
	塔克斯开始对尼布尔海姆进行复原工作以此掩盖事实，后来居住在尼布尔海姆的居民都是神罗员工
7年前	在五台的雪崩总部被塔克斯摧毁，但是主要干部全体生还，组织仍没有彻底消失，尤菲为了使故乡复兴而成为魔石猎人
	宇宙火箭神罗26号发射失败，希德正是此次发射的宇航员，失败的原因是由于助手希拉的失误，此后神罗公司大幅削减宇宙开发部门的经费，希德回到了火箭村
	正在建造的可利尔魔晃炉由于雪崩组织的破坏发生爆炸，神罗将责任怪责于可利尔村民，将村庄烧毁，在其废墟上建造了金碟游乐园，巴瑞特的妻子和助手死于这场屠杀，发誓向神罗复仇
6年前	贡加加魔晃炉也发生了爆炸事故
5年前	宇宙峡谷举行了50年一次的"镇星仪式"，完成后不久就遭到神罗的攻击，赤红十三的母亲死亡，父亲下落不明，自己也被神罗掳走
4年前	扎克斯带着克劳德从神罗别墅的研究所中逃走，塔克斯和神罗军队奉命对其进行追杀，在这段时间里，艾莉斯给扎克斯写了83封没有寄出的信
	扎克斯在离米德加非常近的地方，在神罗士兵的围攻下死亡，只有克劳德一个人回到了米德加
	雪崩的首领被暗杀，以巴瑞特、蒂珐等人为中心结成的新雪崩组织开始活跃于反神罗活动中



游戏由玩家加入塔克斯组织开始，一直到6年之后克劳德与"雪崩"一同破坏一号魔晃炉作为最后的结束，情节贯穿于《BC FFⅦ》和《LO FFⅦ》之间。在游戏开始之后，除了塔克斯日常的工作职责之外，游戏还会从另一个角度来挖掘玩家所熟悉的角色们的故事。鲁德与雪崩组织间谍间的恋爱、艾莉斯对米德加之外世界的憧憬、塔克斯针对赤红十三的追捕，甚至还有一章是关于曾的特别篇，可以说是系列剧情最丰富的一作，这些在原作中只是一笔带过的分支都得到了详细的描绘与刻画，在整个剧情的层面上虽然并没有对游戏进行巨大的补充，但是对于想深入了解每个人的玩家来说，却有着尤为重要的意义。

由于本作诞生在手机平台上，游戏的方式也有很多特别之处，可以在游戏中收到其他玩家发送的邮件，如果被抓入俘虏营，也可以通过邮件向其他玩家求助，甚至可以利用手机的摄像头来制作魔石。游戏中可供玩家选择的角色共有十一人，各自都具备了不同的技能，而这些人物在《LO FFⅦ》中也会露面，将两作很好地串联到了一起。





TIPS·提携效果

在《最终幻想Ⅶ》制作的纯朴年代，可能谁也没想到之后还会再给这部作品制作续集或者其他衍生作品，在很多本来能大书特书的地方，剧本都没有埋下任何伏笔，而以空白的方式一笔带过——在很多年之后来看，空白也许才是最好的，在白纸上大可以画出任何图案，譬如说塔克斯的发展史，譬如说随着系列推进而慢慢涌现最终成为关键人物的新角色们。

在《BC FFⅦ》和《FFⅦ AC》中大放异彩的塔克斯成员最早不过是本篇中的杂兵角色，《CC FFⅦ》的塔克斯最年轻女成员西丝内原本是《BC FFⅦ》的主角之一，杰涅西斯也早在《DC FFⅦ》就以神秘人物G的身分出现过，而《DC FFⅦ》的阿尔斯、夏露娅都是《BC FFⅦ》的原班人马。这种类似演艺圈中相互提携而一环套一环推出新人的方式相当行之有效，至少现在我们再看到一个相当显眼的新人时，可能将其作为主要人物的另一款游戏已经在制作中了。



2006年1月26日发售

PS2平台

过去仍未结束

《地狱犬的挽歌 最终幻想Ⅶ》Dirge of Cerberus -FINAL FANTASY Ⅶ-



由文森特作为主角的本作和主角本身一样，都可以算是系列作品中的一个异类，它是一款动作射击游戏。

本作的故事发生在《最终幻想Ⅶ》本篇的三年之后，再次粉碎了萨菲罗斯企图复活的阴谋并根治星痕症候群之后，经历了诸多磨难的世界终于开始渐渐复苏，由里维领导的世界复兴组织（WRO）为了整个世界而进行着各种努力，但是就在此时，世界各地突然遭到了自称为"DG"的神秘武装集团袭击。

所谓的DG集团又被称为"神罗的黑暗"，他们是被葬送在历史阴影中极其惨无人道的实验产物，原本被深深埋葬在神罗大厦的地下，即便连神罗组织的工作人员也很少知道他们的存在。在一次电视台做节目的时候，工作人员不幸打开了尘封已久的大门，DG战士终于来到地面，对整个世界展开了一场疯狂的侵略，为了保护正在恢复的世界，文森特毅然投身于这场战斗之中。

但是曾经同样为神罗实验品的文森特的过去却与他们有着千丝万缕的联系，在与其对抗的过程中，文森特也终于知道了关于自己的诸多秘密。

对于文森特的FANS军团来说，本作可谓是一大福音，而从整个游戏的剧情来看，这也完全是一部针对文森特的个人解惑篇。它对整个系列并没有什么特别补充，而是将重点放在了揭开文森特的过去之谜上，和露克蕾茜娅复杂的感情真相、被改造的身体中所包含的秘密、仍是塔克斯成员时的过去，一切谜团都在本作中得到了解释。



TIPS・地底军团

在本作中首次出现的地底军团可以说是系列作品中的边缘人，他们的人生带有明显的悲剧色彩，被疯狂的科学家当成了"追求人类究竟能强化到什么程度"这一理念的牺牲品，因为实验的关系，他们的身体渴求大量的魔晃能量来维持正常运作，以变得更加强大作为自己的义务，每天都在生死之间徘徊。

可能是"从另一个角度看剧情"的习惯使然，本作中也特别制作了一个多人模式，让玩家体验到地底军团的故事。



在这个模式中，玩家们将会成为地底军团中的一名士兵，以成为最强的战士为目标而不停努力。玩家可以参与战斗或是接下各种任务来得到点数并提升自己的等级使剧情推进下去，而多人模式的剧情也与正篇大有不同，说的是与文森特战斗之前的故事。

TIPS・失落的乐章

《DC FF VII》可以说是《最终幻想VII》的外传，在这部外传之外还有一部外传，就是《地狱犬的挽歌 失落的乐章 最终幻想VII》。

该作也是手机平台上的作品，截取了《DC FF VII》中第四章和第五章的剧情进行了重新制作，不过精美的画面和具有魄力的语音让人完全感觉不到这是一款手机游戏。在战斗系统方面本作也与《DC FF VII》有着巨大的区别， 除了可以选择威力、射程各不相同的三种武器，还可以以第一人称视角进行战斗。

TIPS・PROJECT G

所谓的PROJECT G，是一个关于与日本人气视觉系歌手Gackt合作的计划，他不仅在本作中负责了主题曲《Redemption》和插曲《Longing》的制作，甚至还亲身以实拍结合CG的方式出演了游戏中的角色，在自己的演唱会和各种活动中也穿着游戏中的服装登场，但是这个计划还不仅仅如此。

在《CC FF VII》中，关键人物杰涅西斯也由Gackt担任声优，甚至连人物原型也是照着Gackt制作，此外，在游戏中占据了重要地位的计划——将杰诺瓦的细胞植入战士体内创造出强大的战士——正是被称为PROJECT G。

2007年9月13日发售 PSP平台

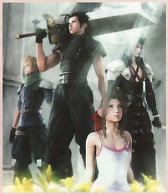
另一群战士的故事

《危机之源 最终幻想VII》Crisis Core -FINAL FANTASY VII-

《CC FF VII》的诞生起源于一个非常偶尔的事件。

在制作完《BC FF VII》之后，由于手机平台的局限性，制作人一直想将游戏移植到PSP上，制作一款故事内容稍微进行了一些补完，不过画面和手机版基本相同的作品让更多的人也能玩到。但是当游戏的两个灵魂人物北濑佳范与野村哲也碰面之后，事情的走向就开始变得一发不可收拾，一款与之前想法截然不同的全新作品应运而生，这就是《CC FF VII》。

本作的故事发生在《最终幻想VII》的七年之前，克劳德告别了蒂珐前往神罗公司已经有段时间，没有通过战士考验的他正以普通兵的身分默默锤炼着自己，而扎克斯已经成为了二级战士，并在消灭五台势力的战争中立下了显赫战功。此时，一级战士杰涅西斯在与五台的战斗中带领着大量二级战士离奇失踪，揭开了残酷命运的序幕。



既然本作的主角是扎克斯，最终的结局早已被决定，一切的发展自然毫无悬念可言，但是这并不代表本作的剧情毫无看点。扎克斯与克劳德的相识、萨菲罗斯的过去、扎克斯与艾莉斯的恋情、神罗战士们的生活都在本作中第一次展现出来，直到尼布尔海姆悲剧发生，最后的结局与《最终幻想VII》的开头毫无破绽地联到了一起，首尾呼应，作为一部前传，可以说画下了一个完美的圆形。

除此之外，本作还在游戏系统上进行了空前的尝试，将"柏青哥"融入到战斗中创建出了D.M.W.系统，使战斗的随机性大为增加。虽然对于D.M.W.的评价不一，但是作为一次将系统融入到剧情中、以系统升华剧情的大胆尝试，仍然给人留下了深刻印象。

后记

在本文的最后，我们已经无需过多描述《最终幻想VII》带来的巨大意义，一款游戏，在诞生后的八年中没有推出任何相关作品，却仍然受到无数玩家的怀念，已经足够说明一切。如今，随着COMPILATION of FINAL FANTASY VII构想的实践，"《最终幻想VII》系列"终于迎来了十周年的生日。

这十周年，是饱含着玩家回忆的十年，是陪伴我们走过青涩时代的十年，也是充满了欢乐与怀念的十年。

这十年里，纵然经历时光洗礼，我们也从未忘记昔日与《最终幻想VII》共度的时光。

——以岁月的名义发誓。

相对时间	事件
《FF VII》开始	雪崩组织雇用克劳德炸毁一号魔晃炉，克劳德与蒂珐再度重逢，但是由于实验的影响，克劳德的记忆已经错乱了
	雪崩爆破五号魔晃炉后克劳德中了神罗的陷阱，掉落贫民区的教堂中，遇到艾莉斯并答应做她的保镖
	神罗董事长被萨菲罗斯暗杀，职位由他的儿子鲁弗斯继任
	在北方大空洞等待时机复活的萨菲罗斯企图发动毁灭星球的陨石魔法
	为了阻止萨菲罗斯，艾莉斯在忘却之都的神殿中发动了神圣魔法，却被萨菲罗斯杀害，神圣的力量被萨菲罗斯抑制
	陨石发动的同时，星球创造的"兵器"也苏醒并开始对世界各地的魔晃炉发起了攻击，神罗大厦被"兵器"的攻击所摧毁，神罗名存实亡；受到陨石的影响，神罗大厦地底深处的DG军团被埋葬在地下的封闭空间中
	克劳德在落入生命之泉后终于找回了真正的自己
	克劳德等人将宝条打败，但是宝条却将自己的记忆和知识上传到了网上，企图寻找新的躯体复活
	克劳德等人在北方大空洞中打倒了萨菲罗斯，神圣魔法发动，终于阻止了陨石撞击星球
《FF VII》1年后	星球受到陨石灾难影响而渐渐荒芜下来，人们开始了重建工作并在米德加附近建造起了新都市边缘城；世界复兴组织（WRO）建立，创建者是原神罗都市开发部门的主管里维
	神秘疾病"星痕症候群"开始在世界各地蔓延，文森特独自对这些事件进行调查
	蒂珐在边缘城经营酒吧"第七天堂"，克劳德也开始经营自己的快递公司
	由于感染上星痕症候群，克劳德离开了"第七天堂"
2年后	塔克斯在北方大空洞发现了杰诺瓦的头颅
	萨菲罗斯的思念体卡达裘等人为了让萨菲罗斯复活，对克劳德发起攻击
	萨菲罗斯复活，再度与克劳德展开决斗，最终被克劳德打败；艾莉斯的神圣之力引导出的水源将星痕症候群治愈
3年后	为了给TNN电视台取材，工作人员打开了神罗大厦地下的大门，放出了DG军团，DG军团开始袭击世界各地
	朱农发生居民集体失踪事件，多达1200人被DG战士绑架
	正在举行复兴盛典的卡姆遭到DG战士攻击，许多居民被掳走，WRO首领里维提出与文森特合作的事宜，并打算向米德加发起总攻击
	在与DG军团的接触中，文森特终于明白了自己身体中的秘密和露克蕾茜娅留下的研究谜团，并再次见到宝条博士
	奥美加诞生，文森特体内的卡奥斯觉醒并阻止了它飞向宇宙
500年后	星球终于重新焕发了生机，被一片充满希望的绿色所覆盖

文 Delphi 美编 木仙



追逐数字金牌

奥运游戏的前世今生

还记得上个世纪的奥运会游戏么？平庸的画面、糟糕的系统、一成不变的玩法，尽管一些敏锐的评论者依然坚信奥运会游戏的市场价值尚有很大的挖掘余地，但更多的玩家还是乐意去玩一款本份的体育类FIASH游戏——至少它是免费的。时过境迁，随着硬件机能、网络联机甚至操作玩法的完善、创新，新一代奥运会游戏来势凶猛，志在必得，它最终能否赢得前辈们从未拥有过的那枚“数字金牌”？

2008年北京奥运会，承载了全体国人的殷切希望与祝福，也是展现强盛国力和民族自信心，呼唤世界和平的舞台。伴随着激昂的国歌声，五星红旗冉冉升起，那一刻，我们都会为自己是中国人而感到由衷的骄傲。对游戏爱好者们而言，这或许还意味着一份双重惊喜，最好的一届奥运会，最棒的一款奥运会游戏，整个游戏产业期待的不仅仅是将这一游戏类型重新焕发生机，更要迎来一次真正意义上的飞跃。中国的游戏业者们，在面对奥运会引发的巨大热潮时，又该如何把握机遇，迎接挑战？让我们徜徉于奥运会游戏二十三年的历史长廊，在其间探寻答案吧。

起跑

外表粗笨的石头，精心雕琢后被摆上货架，引来人们竞相采购，在发现者眼中，这不是一块普通的石头，而是价值连城的和氏璧。1983年，一家在美国旧金山成立不久的游戏制作公司Epyx，终于找到了他们梦寐以求的“和氏璧”——制作首款奥运会游戏。1984年的洛杉矶奥运会开创了商业奥运的崭新模式，将竞技体育同商业运作完美结合，改写了奥运会承办国面临巨额亏损的窘境，为现代奥运的迅猛发展奠定了坚实基础。在那届奥运会上出现了很多“第一次”，第一座奥运村，第一个奥运会全球合作伙伴，第一次民间承办并盈利，第一场女子马拉松比赛，当然，还有第一部奥运会游戏：《夏季奥运会》，一同写入了奥运会的历史。

Epyx公司获得美国奥委会的开发授权，可谓几经周折。当时的美国奥委会主席尤伯罗斯，对奥运会与电子游戏的结合将信将疑，于是Epyx公司创始人康纳利数次登门造访，用诚意打动了这位商业奥运之父，尤伯罗斯肯定了电子游戏对奥运文化在年轻人群中推广的积极作用，并最终授权Epyx公司开发奥运游戏。获得授权的Epyx公司随后又遇到了新麻烦，由于严重的管理分歧，康纳利携公司大半员工出走，正在开发中的奥运会游戏也陷于停顿。Epyx总裁约翰逊果断并购了另一家游戏制作公司Starpath，以该公司程序员内尔森提出的十项全能比赛为蓝本，重新调整了开发计划，将这部游戏命名为《夏季奥运会》。游戏的开发历程堪称与时间赛跑，公司的80多名员工全部投入制作，轮流加班，Epyx甚至不惜血本，聘请了专职美工和音效师，这在当时的游戏界尚属首次。最终，Epyx仅用6个月的时间，将《夏季奥运会》顺利制作完成。

《夏季奥运会》涉及的比赛包括撑杆跳、跳水、短跑、体操、赛艇、自由泳与双向飞碟射击七个项目，比赛时只显示运动员和裁判，现场观众则用像素点替代，游戏画面色彩丰富，运动员动作流畅，这给玩家留下了深刻印象。在奥运会模式中，可以欣赏到开闭幕式以及圣火点燃的动画，那时游戏情节普遍采用文字形式过渡，《夏季奥运会》大胆使用动画的设计堪称超前。游戏提供了许多可选国家，玩家完成全部比赛后，最佳



▲C64版本的《夏季奥运会2》闭幕式。

成绩还可以被保存为纪录，比赛项目普遍采用一键或两键切换的操作方式，难度并不大，不过要超越游戏预设的赛会纪录，玩家还是要下一番功夫，因此游戏提供了练习和指定比赛两种模式。《夏季奥运会》最早发售的Commodore 64版本，销量轻松突破十万套，随后发布的Amiga、Atari 2600、Apple II等平台版本累计销量达到了惊人的100万套，奥运会游戏由此风靡全美。



▲《夏季奥运会2》的游戏包装封面。

《夏季奥运会》所取得的巨大成就，得益于Epyx在当时纷繁复杂的市场环境中，敏锐把握到奥运会同电子游戏结合的潜在商机。公司总裁约翰逊回忆说："当时运动类（游戏）已经广受欢迎，但很少有人想到奥运会的价值，所以在我们争取授权的时候，甚至没有一个竞争对手。"雄心勃勃的Epyx决心全力打造奥运游戏品牌，公司的发展也随之步入巅峰，雇员总数一度超过了200人，年利润达到千万美元。Epyx在之后的几年间，先后推出了《夏季奥运会2》、《冬季奥运会》、《世界运动会》、《加州运动会1&2》等作品，《夏季奥运会2》新增了马术、击剑和自行车三项比赛，《冬季奥运会》除了冰雪比赛外，可以看成夏季奥运会的翻版，《加州运动会》增加了按键快慢、多键组合的操作设定，在一定程度上提升了系列游戏的对抗性。不过遗憾的是，随着Epyx成为运动会游戏的代名词，这家公司的发展也走向了末路。

1989年，Epyx公司宣告破产，当时的评论家将此归咎于Commodore 64主机淡出市场、盗版游戏横行以及多个游戏开发项目偏离市场需求。直到1997年，Epyx公司的元老，《夏季奥运会》的设计主管魏尔曼才向媒体坦言，名目繁多却改进寥寥的运动会游戏，才是Epyx公司倒闭的罪魁祸首，"我们从来没有找到昔日成功的真正原因，因此我们选择了盲目复制过去的成功，这让我们的失败变得不可避免。"一成不变的系统与玩法，成为日后奥运会游戏挥之不去的阴影。但无论如何，Epyx《夏季奥运会》的横空出世，为后续作品的蓬勃发展开创了新局面，培育了稳固的市场空间，游戏诸多经典设定被沿用至今，成为了奥运游戏不可或缺的招牌，比如对开幕式和圣火点燃的演绎，国家排名和赛会纪录等，但是从根本上讲，《夏季奥运会》的成功，在于使用了一套在当时非常先进的游戏系统，提供给玩家难以忘怀、充满乐趣的游戏体验。


▲ C64版本的《夏季奥运会2》圣火点燃场景，比前作色彩更加艳丽。


▲ C64版本的《夏季奥运会2》新增的马术表演。



踏步

从1984年至今，以奥运会为主题推出的游戏共计26款，部分早期作品实际并未获得奥委会许可，《夏季奥运会》得到了本国奥委会的授权，获得奥运会比赛独家转播权的ESPN也曾经推出过几款游戏。因此从严格意义上讲，获得国际奥委会正式授权，可以全球销售的奥运会游戏目前只有10款，《巴塞罗那92》就是第一部国际奥委会授权的奥运会游戏。这部承上启下的作品也不辱使命，将当年《夏季奥运会》开创的比赛系统又提升到了一个新的层次。游戏开发商是一家名为U.S. Gold的名不见经传的英国公司，世嘉负责游戏的全球发行。这部作品先后登陆SMS、Genesis平台，甚至推出了世嘉GG掌机版本。

《巴塞罗那92》的图像效果相比《夏季奥运会》，有了质的提升，游戏画面鲜艳饱满，虽然看台上的观众形象依然模糊不清，但是运动员在肤色、身高、动作和着装上存在明显差异。游戏细节的刻画也很到位，比如游泳泛起的水花或链球落地时的痕迹。游戏对赛场意外的处理体现了制作者的幽默感：某位游泳选手最晚起跳或运动员将链球抛向身后，不过这些事件发生的频率略微有些高，让人不免怀疑是否有业余选手混进了奥运赛场。游戏只有8个国家可供选择，不过每个国家的运动员都有特殊专长，比如更容易打破世界纪录或者更擅长某项比赛，游戏的比赛项目包括百米跑、链球、200米自由泳等7项，每种比赛都拥有不同的操作方式，考验玩家的反应速度，以及熟练使用组合按键。游戏引入了奖牌和分数的双重机制，金牌可以获得24分，最后一名只得到13分，因此即便无缘奖牌，也会促使玩家在名次上努力争夺。

《巴塞罗那92》取得了不错的市场反应，于是U.S. Gold再接再厉，继续开发了《1994利勒哈默尔冬奥会》和《1996亚特兰大奥运会》，后者是第一部3D场景的体育游戏，先后登陆PS和SS主机，游戏的比赛项目扩充到15个，并邀请BBC著名主持人阿伦·格林担任解说。尽管当时炒作游戏玩法混合了街机与传统奥运游戏双重风格，但实际上《1996亚特兰大奥运会》值得称道的变化只集中在画面上。历史总是惊人的相似，U.S. Gold重复着Epyx的发展轨迹，这家致力于开发奥运会游戏的公司最终在1996年被关闭。在这之后，Konami制作了《1998长野冬奥会》，Eidos先后推出了《2000悉尼奥运会》、《2002盐湖城冬奥会》、《2004雅典奥运会》，2k Games则发行了《2006都灵冬奥会》。上述游戏均登陆当时主流的游戏平台，销售成绩尚可，但市场评价却坠入低谷，与倍受恶评的电影授权游戏，作了一对难兄难弟。正如《EGM》的评论所言，"奥运会游戏在这二十多年间，没有任何发展。"

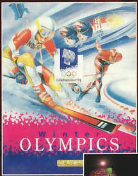
Eidos曾寄希望于PS2版《2004雅典奥运会》打一场翻身仗，也确实对游戏系统进行了大刀阔斧的变革。而这些变化的结果，让《2004雅典奥运会》成为了一部需要攻略才能顺利通关的奥运会游戏——除非你愿意记住26种截然不同的操作方式。游戏的基本玩法是根据画面上出现的相关提示，在限定时间内完成指定的按键组合。比如游泳比赛，玩家按住



▲《巴塞罗那92》游戏包装封面。


▲如果玩家操作稍慢，便会出现如此滑稽的一幕（《1992巴塞罗那奥运会》）


▲跳水比赛中选择入水动作的直观操作界面（《巴塞罗那92》）



▲《1994利勒哈默尔冬奥会》游戏包装封面。


▲《1998长野冬奥会》N64版短道速滑比赛场景。

▶《1998长野冬奥会》PS版游戏封面。


◀《1996亚特兰大奥运会》3D场景的击剑比赛。



L1 作出预备姿势，松开即跳入水中，然后需要连点 ×、○键，并使用 L1 键换气，换气过程中还要根据指示条显示，争取最快速度。Eidos 刻意将游戏操作复杂化的同时，游戏的乐趣却并未随之上升，尽管游戏还增加了支持跳舞毯的派对模式，省略官方比赛规则的挑战模式，但这些噱头的实际效果也不明显。游戏最激动人心的地方，莫过于亲眼见证我国奥运健儿荣获金牌，当全场高奏《义勇军进行曲》时，玩家的自豪感由衷而生，你会发现，这才是奥运游戏不可替代的魅力所在。

1up 网站曾经做过“你为什么会购买奥运会游戏？”的玩家调查，排在前三位的原因，依次是奥运会爱好者、怀旧和价格低廉，可见奥运会游戏在游戏性上对玩家的吸引力并不强烈，而怀旧这个莫名其妙的答案，更成为奥运会游戏一成不变的佐证。在过去几年间，奥运游戏的市场价值一再被高估，硬币的一面是，游戏的授权费用和开发成本激增，但另一方面，玩家的游戏体验却并未因此受益。据悉 Eidos 在制作《2004 雅典奥运会》时，一度考虑引入冠军足球经理的培养和经营元素，不过由于授权费用挤占了大量预算，最终只能遗憾作罢。一个不详的征兆是，《2000 悉尼奥运会》、《2004 雅典奥运会》的销量直线下滑，虽然开发商依然能够确保销售略有盈余，但是玩过这些作品的玩家对游戏不乏恶评，未来让他们再次尝试奥运会游戏的成本在不断的提高。

因此，一味在小修小补上精益求精，只会偏离真正的游戏风格，奥运会游戏风光不再的根本原因，是游戏开发者对变化跟进不够。《夏季奥运会》选择一些规则简单，不需要复杂配合的比赛项目，主要是受限于当时较差的硬件条件和 AI 水平，但游戏本身所营造的简单直接的操作风格是不应该被抛弃的。当前厂商将游戏操作繁琐化的同时，在系统改进上迈出的步子却并不大。画面效果、音乐渲染的突飞猛进，并没有为“更快、更高、

▼《2006 都灵冬奥会》的滑雪比赛游戏截图。





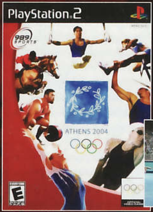
▲《2006 都灵冬奥会》游戏包装封面。

更强”——这一奥运会游戏的内在精神气质加分。况且环顾左右，还有诸多竞争对手在不断蚕食奥运会游戏的生存空间。

当前广受欢迎的体育项目大都有各自代表性的主题游戏，比如《WE》、《FIFA》、《NBA Live》、《VR 网球》、《极限滑雪》等游戏系列，这些作品普遍具备精湛独到的系统，依靠极高的娱乐性吸引了大批忠实的拥趸。而一些二线体育游戏在奥运会期间，通过邀请奥运体育明星代言或其它“擦边球”方式也在市场上站稳脚跟。在网络和掌机领域颇受欢迎的轻松休闲类的运动游戏，同样展现出旺盛的生命力，不过上述作品与奥运会游戏仅仅存在部分市场重合，真正让它有釜底抽薪感觉的对手，反而来自网络上随处可见的 FLASH 运动游戏。这些玩家原创的免费作品，不仅涉及众多奥运比赛项目，而且轻松明快的卡通风格也很招人喜欢。单纯从游戏性角度讲，两者相差不多。《2004 雅典奥运会》制作组的一位成员，在接受采访时曾多次强调他们的作品同 FLASH 游戏不可同日而语，也从一个侧面证明这些 FLASH 游戏确实不容小觑。当然，奥运会游戏依然具有改变局面的能力，那么，它的下一步，又该迈向何方呢？



▲《2002 盐湖城冬奥会》游戏包装封面。



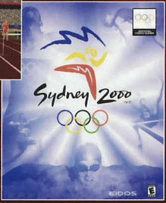
▲《2004 雅典奥运会》游戏包装封面。



▲《2000 悉尼奥运会》的 110 米跨栏比赛。



▲《2004 雅典奥运会》的体操比赛。



▲《2000 悉尼奥运会》的游戏包装封面。

超越



▲世嘉公司总裁小口久雄。

传统智慧认为这项战略是错误的，但是推动者却坚信这是一次难得的机遇。动力？他们要制作一款迄今为止最伟大的奥运会游戏！在小口久雄入主世嘉后，这位更像游戏制作人的年轻总裁，并不是光芒四射的商业明星，也没有成为疾风暴雨般的战略变革者。但在他的治理下，世嘉当年便扭亏为盈，连续三年实现利润增长，以严苟和善与成本控制著称的小口久雄，开始了一场花费高昂但成竹在胸的冒险——推出 Wii 和 NDS 版本的《马里奥与索尼克 北京奥运会》，“这部游戏的销量将向《光环 3》看齐！”马里奥、索尼克和宫本茂的组合，本身就为这项宣言提供了有说服力的注解。小口久雄信心十足的表示，“很多人没有意识到用户体验是一种多么重要的核心竞争力。”看上去，这部奥运会游戏可能取得的成功，将教会游戏产业的人们这句话的真实意义。

据日本媒体报道，当初世嘉向任天堂透露合作开发奥运会游戏的意愿后，立刻得到了岩田聪的积极回应，两家游戏公司用了不到一个月时间就完成了合作谈判，任天堂将包括宫本茂在内的 20 名精兵强将迅速调拨给世嘉的开发团队，甚至为此推迟了宫本茂负责的某项游戏开发计划。日本的《产经新闻》将此形容为“从上到下的亲密合作”，无论马里奥和索尼克的较量最终结果如何，这两家公司都将成为最大的赢家。虽然提及过去 DC 时代世嘉与任天堂的交锋，有些老生常谈，但这两家公司现在的一拍即合，必然会有一些深层次的原因。对世嘉而言，近年来并购多家欧美游戏制作小组，扩大美国市场份额的意图十分明显，迫切需要打造几款能够风靡欧美的游戏作品，凭借奥运会和两位超级游戏明星的巨大市场号召力，《马里奥和索尼克 北京奥运会》无疑将





成为世嘉手中开拓市场的王牌。

尽管NDS高歌猛进，Wii顺风顺水，《马里奥和索尼克 北京奥运会》对重回巅峰的任天堂来讲，却有着更为深远的战略意义。重视开拓轻度和新玩家游戏市场的任天堂，深刻意识到传统大作对这一消费群体的影响力非常有限，而社会上引发话题性的风潮，却有可能激发他们的购买欲望，正是"健脑潮"促进了NDS的普及，将其送上了全球掌机王座。而当前Wii的销售状况，新玩家所占的比例尚有极大的提升空间，借助奥运会的体育热潮，任天堂渴望"复制成功"，



将Wii打造成风靡全球的"健身机"。结合近期公布的《Wii Fit》，来自第三方HUDSON的《DECA SPORTA》、EA Sports系列游戏以及呼之欲出的《Wii Sports 2》，明年Wii的体育游戏阵容将展现出强大的规模效应。

《马里奥和索尼克 北京奥运会》包含100米跑、链球、110米跨栏、箭术、三级跳远、自由泳、跳台跳水等20余种比赛项目。游戏模式分为"单项比赛"、"奥运巡回赛"以及专为游戏角色设计的"任务模式"。游戏的参赛阵容更是星光璀璨，马里奥、索尼克、路易、碧奇、耀西、特尔斯、库巴、蛋头博士等都将登场亮相。这些角色有各自的强项和弱项，比如碧奇的准确性较高，适合参加射箭比赛，而力量型的库巴则是链球好手。索尼克在赛跑比赛中并不会出现一骑绝尘的情况，虽然他拥有最快的速度，但是加速度却低于其它角色。那么在游戏中是否会发生索尼克临近终点被龟壳击飞的一幕？答案也是否定的，游戏将遵循奥运会的比赛规则，并不会出现这些常见的道具。至于大家普遍关心的福娃现身奥运游戏的问题，目前福娃只会以静态或者标示形象出现在游戏中，因为如果福娃作为可使用角色亮相，就会涉及到奥运吉祥物的使用审批，势必会延长游戏的正常开发时间。

当然，明星角色的加盟、运动能力的差异以及个性化的任务模式，只是《马里奥和索尼克 北京奥运会》对传统奥运游戏最表层的突破。体感操作方式真正打破了过去传统单一的手动游戏框架，为游戏者提供了不同以往的新奇游戏体验。游戏全程使用双节棍手柄，玩家在手舞足蹈中，通过网络与来自世界各地的对手同台竞技，这对体育爱好者来说，具有一种



不可抗拒的亲和力。以倍受国人瞩目的110米跨栏为例，在比赛开始前，玩家需要按住B键，发令枪响，则迅速松开B键起跑，然后呈上下敲击状快速移动手柄，并使用B键做出跨栏动作。Wii的体感操作方式直观、易上手、有投入感，联想到《瓦里奥制造》中那些形形色色的肢体动作，用双节棍手柄演绎《马里奥和索尼克 北京奥运会》的众多精彩赛事，着实令人期待！

冲刺

奥运会游戏的开发商们，在长期的市场摸索中，逐渐总结出三条游戏发行的黄金规则：奥运会举办前半年内发售，登陆全平台以及高拟真度。而将在Wii和NDS上发售的《马里奥和索尼克 北京奥运会》却打破了传统规则，决心放手一搏。与昔日奥运会游戏初动型的销售态势相反，《马里奥和索尼克 北京奥运会》凭借诸多优势，使得游戏颇具长卖潜质，这也是世嘉决定今年11月份发售的原因之一。在美国《财富》杂志对任天堂的专题报道中，特意将《马里奥和索尼克 北京奥运会》列为公司发展的利好消息。在玩家憧憬这部最佳奥运会游戏问世的同时，零售商也在期待游戏成为圣诞销售档期的一颗耀眼明星。如果说游戏取得优异的销售业绩是顺理成章，那么其后市场战略的实现，却并非轻而易举。

根据日本矢野经济研究所的调查，日本的体育运动市场受不景气和低出生率的影响，近几年缩小近2成，勉强维持在1.2万亿日元左右。2004年雅典奥运会的举办并没能达到商家所盼望的刺激消费的效果，奥运会促进市场消费的作用需要谨慎评估。《Wii Fit》公布之后，也出现了一些并不看好的言论，众所周知，运动健身市场在欧美地区是竞争惨烈的红海，美国富足闲适的中产阶层大多是私人健身俱乐部的会员，拥有自己的健身教练，据《今日美国》2006年报道，美国城市家庭平均拥有2.35台健身器材，一位健身教练表示，"这种游戏机（指Wii）也许会有些减肥的效果，但是（美国人）已经习惯了接受专业人士的辅导进行健身运动。"当然，Wii所引发的巨大反响和出色的销售状况，证明这台神奇的白色魔盒是具有雄厚竞争力的。也许，唯一要担忧的问题来自任天堂自身，日本游戏市场在今年出现了传统游戏回潮的局面，任天堂准确把握了这一趋势，将在今年下半年和明年陆续推出一系列的传统游戏大作，这一战略是否会对Wii的健身战略产生消极影响，尚有待观察。

由于奥运会游戏授权是非排他性权利，国际奥委会一般倾向选择同第三方厂商合作，鼓励游戏出现在多个平台之上，因此大家还是有机会在其他游戏平台上体验奥运会游戏的。不过脱离了双节棍手柄或者触笔操作，是否意味着奥运会游戏在其它平台上举步维艰呢？Gamespot认为其它游戏主机同样可以"举办"一场精彩的体育盛会。首先，游戏应该强化传播奥林匹克精神和国家荣誉，对任何一个玩家来说，再没有比看到本国国旗在赛场上飘扬，更令人鼓舞的事情了。此外，凭借次世代游戏主机强大的网络功能，联机对战将为传统奥运会游戏注入新的活力。至于游戏系统上的变革，在保证游戏操作简单直接的前提下，可以在赛前准备阶段融入策略和培养元素，提供一套教练辅助系统，一方面可以提高游戏的自由度，也有助于增加游戏的策略性。

在奥运会举办的年份，体育游戏会受到玩家更多的青睐，以2004年雅典奥运会为例，EA发售的《FIFA》和《NBA Live》系列游戏，比往年同期销量提高了近12%和8%，这一增长幅度相当令人振奋。从往年的市场表现看，即使奥运会闭幕，体育游戏的热度依然不减，奥运旋风甚至可以贯穿年度始终。这意味着，那些非奥运授权的体育游戏也会因此而受益。EA旗下北美最大的休闲网络游戏社区Pogo.com，宣布将在未来一年推出多款体育运动类游戏，从而再次点燃了网络休闲游戏市场的战火。EA Sports新一轮的体育大作轰炸以及新近在PSP、NDS上公布的《十项全能》游戏，标志着其它游戏厂商对体育游戏作品的开发，已经进入了"战争状态"。

对于蓄势待发的中国游戏业者来说，面对奥运会所蕴含的巨大商机，又该如何推动中国游戏产业的发展呢？最直接的突破口，就是体育休闲类网络游戏。当前，Wii、X360国内行货的上市传闻依然不断，一种谨慎的判断是，最迟会在明年上半年左右摆上货架，这也意味着奥运会游戏以及其它体育游戏，可能成为这些主机在国内推广的先锋。因为这类游戏不但顺应了2008年北京奥运会的潮流，本身在审批过程中也不会造成太多麻烦。考虑到国内的游戏环境，基于网络的休闲类体育游戏显然具备更广阔的市场潜力，目前国内多家游戏制作公司，早已着手开始电脑或游戏主机的网络休闲游戏的研发工作。2008年北京奥运会将大力推动我国电子信息，物流零售业的发展壮大，这些与游戏产业相关的外围行业，也将成为中国游戏业的助推器。

电子游戏在实现变革和跨平台发展中，所面临的诸多矛盾和冲突，在奥运会游戏身上，表现的既直接又强烈。这一游戏类型曾经风光无限，也遭遇过惨痛的失败，甚至奥运会游戏即将消亡的言论也曾短暂出现过。但正如奥林匹克精神所传达的那样，"更高、更快、更强"是人类终生不渝的追求。游戏制作者们从没有放弃在奥运会游戏身上实现突破的目标，随着次世代游戏时代的到来，奥运会游戏不在是烫手山芋，反而有可能成为次时代主机竞争的"拐点"！未来的奥运会游戏，是变得更平庸还是变得更超越？是在原地踏步还是伺机而发？让我们拭目以待吧！



游戏进行时

IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持人：炎骑士

年末的游戏狂潮就要到来了，但这并不意味着现在就没有值得一玩的好游戏。除了那些大作强作，小编们对各种五花八门的游戏向来是通吃的，这一点在本期的栏目中会得到充分的体现。在篇首，ACE飞行员同学为我们带来了充满感情投入的《GT赛车5 序章版》游戏感受。《恶魔城X 月下夜想曲》是堪称整个系列的巅峰之作，近期发售的PSP游戏《恶魔城X 编年史》中便收录了这部永恒的经典，想知道这款复刻版与PSP原版本有什么差别吗，往下看，你就知道咯！此外，本期栏目中还收录了《剑刃风暴：百年战争》、《审判之眼 机神的叛乱 SET.1》以及《幽灵战队》等作品的小编游戏心得，分量绝对足，大家一定不要错过。

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

GT赛车5序章版

这个试玩版显得过于吝啬了点。

经过这么长时间等待，10月20日，PS3玩家终于迎来了可以说是神圣的《GT赛车5 序章版》试玩版。因为大家都怀着众多疑问，想通过这个试玩版寻找到解答，比如《GT赛车5》到底能有多强悍？PS3是否值得我去继续期待等等。很遗憾地告诉大家，通过这个试玩版我们除了发现游戏的新功能外，同时也找到了一些不愿看到的不足。总体感觉上该试玩版带给我们的体验程度不及先前PSN上推出的《GT赛车 HD》试玩版。



游戏原名	Gran Turismo 5 Prologue		
机种	PS3	游戏类型	RAC

游戏功能体验

进入游戏后，我们能在主菜单上看到Race、Showroom、GT-TV、News、Manual、Option这六大选项。其实游戏的正式版中将提供更多强劲功能，这次仅提供的显然是被简化的界面。其中“Showroom”就是一处玩家选车和展示车辆的地方。玩家能跟随专业镜头从各种最帅气的角度看到你将要选择的车辆，每一处细节都给人奢华与尊贵的感觉。车厂工作人员和专业的试驾车手会出现在车辆周围，专业的动作营造出一丝不苟的气氛。根据玩家选择的车辆不同，所有人员会换上相应的车厂服装，这算是赛车游戏中最顶级的选车画面了。News需要PS3连接网络，它提供是有关游戏的最新更新列表，以文字形式给出。Manual、Option提供给玩家各种调配，其中最值得关注的是选项中的PS3手柄振动开关功能已经包含其中，游戏对应振动是必然的了。“GT-TV”算是本次试玩的一个亮点，它相当于一个有关汽车、各类赛事报道的媒体中心，里面包含了众多赛车频道，玩家通过下载可以观看例如“顶级赛车（Best Motor）”、“D1格兰披治大赛（D1 Grand Prix）”和“超级GT（SUPER GT）在内的众多赛车节目和汽车杂志报道。在试玩版中有许多频道还暂时没有开通，相信日后还会有更多内容加入进来。这次“GT-TV”及时提供了“东京车展2007”的高清晰视频，而其他版块的下载视频只能算是标准VCD画质。



▲在游戏正式版中将提供更多的功能，并不仅仅只有画面上的6个选项。

赛车与赛道

因为本次体验版仅有7辆赛车和一条著名的日本铃鹿赛道，所以可玩内容确实吝啬了点。赛车方面还是小有震撼的，因为这次提供的是日本国宝级跑车日产GT-R的最新一代产品，它将做为日产挑战奥迪R8和雷克萨斯的LF-H的利器。由于GT-R'07是在10月27日第40届东京汽车展上正式登场，所以在10月20日到25日这几天时间内，试玩版中的GT-R'在车头和车位关键部位被包裹起来。直到27号当天游戏中将出现一段GT-R'07揭幕式。另外，全球首度正式亮相的SUBARU IMPREZA WRX STI也被收录到试玩版中。这些新款赛车的加入，让我们看到了《GT赛车5》与时俱进的活力。由于这次提供的是真实的铃鹿赛道，所以场景免不了显得过于规矩，现实中有什么，画面上就还原什么，无法给人更多惊喜的景观。我个人更喜欢那种虚拟的自然风光赛道。试玩版提供给玩家16台赛车同时竞技，这是系列的一大突破。游戏在车辆表现上达到了一个新高度，但在赛道细节刻画方面进步就显得比较有限。



▲在真实赛道画面的表现上，游戏并没有展现出过人的优势。

驾驶感受

车手视点是本次试玩版又一大亮点，这一视点带给玩家更真实的驾驶体验，特别是随着车辆的移动，看着投射到方向盘上的阳光产生变化的感觉真不错。游戏中还提供了车手后视视点，同样令人激动。游戏在操作方面的要求依然可以用苛刻来形容，对于任何玩家来说都是高起点。如果想在这款游戏中完美体验驾驶乐趣的话，起码需要配备一套原装GTForce方向盘控制器。游戏确实将赛车的性能完好的赋予了每一辆赛车，驾驶不同的车辆，感受是截然不同的。比如你去驾驶GT-R'07，就会发现汽车在制动和加速性能方面的表现确实能帮助你更流畅的驾驶。据制作人山内一典介绍说，游戏的正式版将加入普通玩家模式，游戏在操控上不会设定得这样苛刻，这算是向市场的一种妥协吧。



■车手后视视点



■车手视点

令人沮丧的锯齿

令众多玩家非常敏感的就是在“Showroom”模式下，当镜头对车辆进行细致扫描时我们看到了车辆各部件的连接处出现了比较严重的锯齿，特别是玻璃与车体连接的地方尤其突出。这一情况在之前《GT赛车 HD》中是没有发生过的，这不免让玩家产生了不良的感觉。



▲仔细观察，你会看到车辆的锯齿。希望正式版中有所改善。

本次的这个试玩版和我本人在TGS玩到的版本还是有很大区别的，光就内容上来说就比TGS上提供的试玩版少了多辆赛车和两条赛道。由于试玩版内容不够充分，所以我们只能进行最基本的体验。12月13日《GT赛车5 序章版》就将正式推出了，我们期待看到一个更强大、更完美的赛车游戏在我们面前诞生。

恶魔城X月下夜想曲

冷饭回锅重新炒，最多只是加佐料

游戏原名	Calstevania X：Symphony of the night
机种	PSP
游戏类型	A·RPG

早在《恶魔城X 编年史》发售之前，网络上就已经在流传：附带的经典作品《月下夜想曲》将会是融合PS和SS两个版本的真正完全形态重制版，而当我拿到游戏之后，却失望地发现这个所谓的重制版其实只是彻头彻尾的炒冷饭，无非是多加了那么一点点佐料。嗯，好吧，既然已经确认是炒冷饭和加佐料，那么我们就来看一看，这所谓的加佐料，到底是加的哪几味。



首先需要说明的是，只有在正常的《恶魔城X 血之轮回》重制版游戏过程中达成一定的条件，才



能开启《月下》游戏模式。具体的办法是在正常游戏中进入3' 关卡，然后在如图所示场景中的位置打开通路机关，随后才能开启隐藏的《月下》模式。

幸运值增加＋回避死神保留道具

值得庆幸的是，本作依然保留了原版中的隐藏秘技。在游戏开始前输入"X-X!V,,Q"的名字后依然可以将阿鲁卡多的幸运值提升至99+20的标准，相应的，其他各项能力也同样会受到削弱。不仅如此，原作中回避死神的方法依然有效，只要在遇到死神之前的房间内卸下防御装备令阿鲁卡多的防御力降低到最低水平，在把握好时机的前提下同样可以被直接撞过死神所在的房间。同样，在成功回避死神之后，如果返回死神所在的房间依然会死机。

与玛丽亚的战斗

众所周知，PS原版游戏中是没有与玛丽亚的战斗桥段的，而在本次的PSP版中，当阿鲁卡多来到恶魔城中央的密室与玛丽亚见面之后，则会出现当年世嘉SS版中的战斗。玛丽亚依然使用四种圣兽的召唤攻击，不过，她还是很好对付的。



●雾变身的秘密。由于按键数量的减少，阿鲁卡多的雾变身在此次的PSP版中默认为L+R键同时按下时才能发动，与原版游戏不同的是，雾变身发动时必须保持按键的按下状态，一旦松开按键，阿鲁卡多就会自动变回人形状态。

●重新制作的音效。如果你足够细心，那么就会发现游戏中的部分音效是经过重新处理的，这其中比较明显的是升级和获得道具时的音效，此外，背景音乐也比原作更加细腻了。

●伯爵的碎片。进入逆恶魔城准备与伯爵进行决战之前，需要收集伯爵身体的五块碎片，在PS版中，我们只要收集其中的四枚碎片就可以在逆城中心打开会见伯爵的密室，而在PSP复刻版中，则必须集齐五枚伯爵的身体碎片。

●变更了的结尾曲。《I'm the wind》是《月下》的结束曲，那经典的旋律让这款游戏在最后一刻得到了升华，但复刻版中的结束曲却不再是这首充满浪漫风格的经典曲目。

其实，在这款略微作出调整的复刻版作品中，还有许多与原作的细微差别。比如，复刻版中道具的出现几率经过了略微的调整、复刻后的美版游戏中保留了原作日版中的全部七个使魔、原作中部分可能出现画面延迟拖慢的BUG被修正等等。只要你足够细心，就会在复刻版中发现许多细节上的变化。

世界杯排球赛 美神进化论

一场令人发指的"排球盛宴"

游戏原名	Volleyball WorldCup：Venus Evolution
机种	PS2
游戏类型	SPG

如果不是对于排球非常关心的玩家，这款作品错过了就错过了。如果你非常喜欢排球的话，这款游戏还是有那么点值得一试的地方。游戏的内容还算比较丰富，虽然基本上都是借鉴了现在体育游戏的流行设定，但是还是有一定自己的特色。不过在进行游戏的过程中，你需要克服生硬的手感，奇怪的音效，以及时常出现的违反物理法则的种种怪事……



还算丰富的游戏内容

排球运动一直是我国的一个强项，尤其是女排，为国家增添了不少荣誉。读者们看到这期杂志的时候，排球世界杯也该开始了，先在这里预祝中国排球队能取得良好得成绩吧。这款《排球世界杯赛 美神进化论》可是排球世界杯（FIVB WorldCup）官方授权的游戏作品，如果各位读者有兴趣地话，可以尝试一下，使用自己国家的球队提前上演一出夺冠的好戏吧。不过说句实在话，本游戏的整体素质欠佳，如果阁下对排球不是非常有爱的话，浅尝辄止足矣。

首先还是要肯定一下开发者们的初衷，那就是带给玩家们最真实，最刺激的排球游戏。本作中收录了中国、日本、俄罗斯、巴西、美国等世界强队。游戏中日本女排国手们将实名登场，并在表情、身高、动作等 各方面真实再现。在操作上面，除了简单地使用"○ × □△"进行接球进攻以外，还有相当丰富的组合按键以及手动指令输入，一切看上去都非常专业而且有趣。

游戏的内容也还算丰富，首先必不可少的世界杯赛就被分为了积分赛和淘汰赛两种形式，另外还有就是世界巡回赛，想捧得奖杯就在这些模式中打拼吧。除了单人比赛模式以外，游戏中还有球员育成模式，可以根据自己想培养球员的成长方向来选择自己培养的球员，体





验一下当教练的感觉也是不错的。

僵硬的操作与生硬的动作

丰富的内容显出了制作方在游戏的整体构架上下了不少功夫，但是，进入游戏后，却会发现，这款游戏有些外强中干。各种强大的要素在怪异的手感以及让人失望的细节处理上显得杯水车薪。首先在操作上，虽然控制要素非常丰富，但是面对那颗质感接近于铅球的排球来说，实在让人无法很好的掌握。与现实中很轻的排球正好相反，游戏中的排球让人感觉分量十足，而且落地后弹不了几下就开始滚动，这一切都让人觉得应该是铅球才具有的物理特性。在击球的时候，球的方向也会让人觉得比较诡异，虽然这和球的旋转方向有关，但是球经常性地穿过人体弹向身后的这种"灵异现象"让人觉得很不可思议。

人物姿势在静止的时候让人感觉还是不错的，但是当她们行动起来的时候，完全就是另外一番景象了，一个个在排球场上溜冰不说，一些本来很帅气，很漂亮的动作在这里显得相当生硬。比如倒地救球时，本来很潇洒的飞身扑倒，在游戏中给人的感觉是脚下拌蒜，不小心跌倒，而且总感觉在某些方面违反了物理法则……游戏的音效也可以用惨淡来形容，背景音乐相当单调，只有单一的助威声，还有助威棒的敲击声，其他就找不出什么不一样的声音了。另外，在每次球员接触排球时发出的声音，让人非常担心，因为那声音和排球爆裂的声音没什么两样，用非常糟糕来形容都不为过。

在游戏中还有另一个设定让人觉得又爱又恨，那就是在进攻时会在我方进攻队员处显示按键提示，方便玩家迅速指定这次的进攻方式。这一点的确很方便，也很有用。但是就是因为这些提示的出现，我方队员会经常被遮挡住，这在手动输入指令时会影响到玩家的判断。这种有用但是会造成不便的设定真是让人又爱又恨……

审判之眼 机神的叛乱 SET.1

卡片游戏的革命



游戏原名	THE EYE OF JUDGMENT BIOLITH REBELLION 机神の叛乱 SET.1		
机种	PS3	游戏类型	TAB

记得以前在看《游戏王》的时候就曾幻想如果现实中玩卡片游戏时卡片上的怪物能够真正显示出来那该有多美妙，现在这款《审判之眼》虽说不可能让召唤出来的怪物站在身边，但能够显示在电视屏幕上已经是向前跨出了巨大的一步。它将 2D 的卡片以 3D 的形式表现出来，在附加了华丽的动画效果之后让人有身临其境的感觉。

简单的规则，万变的操作

游戏的规则是很简单的，玩家双方在一块 3×3 的地图上争夺地盘，只要谁占据了 5 块地盘就算胜利，这是基本的胜利规则；除此之外如果有一方无法从牌库中抽取卡片了算负；在设定了时间限制的情况下，超过时间限制回合会强制结束，对战中超过 3 次超时则也算负；最后就是在对战中按 START 键直接选择“投降”选项了。

在对战前玩家首先要组合自己的牌库，牌库一共有 30 张卡片，一开始抽取 5 张，随后每回合可抽取 1 张。牌库的组合全凭自己的喜好和更好地适应自己的战术。

卡片解说

游戏中卡片大致分为召唤怪物卡、魔法卡、操作卡三种，怪物卡和魔法卡组成了基本的 30 枚牌库，而 4 张操作卡则是单独的。

卡片种类

游戏中卡片的基本种类有 2 种。一种是召唤卡，即召唤召唤兽占据地盘的卡片；一种是魔法卡，即利用魔法改变场地或者具有一些特殊效果的卡片。两种卡片组合为牌库，一共 30 枚。

召唤卡

召唤卡分为火、水、土、木、机以及无 6 种属性，属性之间存在对立的关系，火与水、土与木分别处于对立关系，当相同属性的卡片摆放在相应属性的格子时 HP 加 2，而放在对立属性的格子上时则 HP 减 2，也就是说如果是 HP 为 2 以下的卡片摆在对立属性格子上时该卡片立刻进墓地。

魔法卡

魔法卡顾名思义就是用魔法来影像盘面和召唤兽的卡片，各种魔法根据效果分 4 个种类。使用魔法卡的时机很重要，在关键时刻会起到起死回生的效果。

详细信息请参考 Tol.187·188 增刊第 69 页火线战报。

操作卡

操作卡一共有 4 张，分别是行动卡片（ACTION CARD）、状态卡片（STATUS CARD）、取消卡片（CANCEL CARD）和回合结束卡片（TURN END CARD）。

行动卡片是要进行攻击、再行动或指定魔法施放对象时使用；状态卡片是确认怪物状态时使用，将它放在摄像头前时是显示所有被召唤出的怪物的状态，而放在某个怪物卡时则只显示该怪物卡的状态；取消卡片是取消行动或关闭状态卡片时使用；回合结束卡片则是在结束自己回合时使用，若不召唤直接结束本回合则将卡片放在摄像头前映射一下。

卡片的进攻与特效

游戏中召唤出来的怪物是进攻的主体，他们有自己的消费玛娜、体力以及攻击力，进攻是按照攻击力减体力的公式来造成伤害的。另外，大部分的怪物卡都有一个身后弱点，如果对方从背后攻击则伤害加 1，而怪物的攻击也是有方向性的，比如前方一格、四周一格、前方隔一格等。虽然游戏规则简单，但别忘了卡片还有一些特殊效果，比如回避率 50%、必定从背后攻击等，在对战的时候这些都是要考虑的内容，所以说本作虽然规则简单，但却变化多端，这也许正是卡片游戏的魅力之所在吧。

剑刃风暴：百年战争

《决战》之中世纪欧洲版



游戏原名	BLADESTORM：百年战争		
机种	X360	游戏类型	SLG

游戏概述

在游戏中，玩家扮演的是一名佣兵，而非英法两国的将领，这点需要大家明白。因此你一会儿帮英国一会儿帮法国也是可以的。选择契约时可以看到很多战役可供选择，其实无论你打哪场对剧情都没有影响，只是战斗次数提升后会发生剧情而已。打“！”标记的是剧情战斗，不断挑战剧情战斗就可以令剧情发展，直至通关。



▲除了打高等级敌人外，连击数达到 50 的倍数也能获得不少经验值。

在战场上，玩家可以率领任何兵种，只要你已经获得该兵种的兵法书，且该部队不是由有名将领率领的。不同兵种的运用是游戏中的乐趣所在，兵种间的相生相克非常重要。敌方部队头上发白光，表明这支部队会被你的兵种克掉；而敌方部队头上发黑光，表明这支部队会克你的兵种。除非两者等级相差过大，不然相遇后胜负几乎是瞬间决定的。

初期兵种推荐

和很多游戏一样，不少兵种练到最后都很厉害，因此仅对初期兵种进行简单的推荐。这里着重要推荐的就是骑马の书和戟の书。

骑马の书：主管各种骑兵。骑兵的优势是机动性好，突击威力大，控制好的话完全不会损失兵。因为机动性优势，骑兵用来摸鹿是最方便的（详见后面的秘技），这等于是有了经常发动剑刃风暴的机会。骑兵突击时要小心的是长枪兵，但只要设法绕到背后就不用担心了。骑士枪系的仕女骑士（レディランサー）是初期非常实用的兵种，其特技守护灵气（ガーディアンズオーラ）可以防止一次攻击，持续时间为无限。有了这个，就连长枪兵也可以策马撞过去。后期的皇家骑士（ロイヤルランサー）是全能力 S 的超强兵种，更是天下无双。不过骑士枪系的缺点在于敌人仅剩一个的时候反而不好收拾。

戟の书：只有长柄兵、僧兵、华南戟兵 3 种，初期只有长柄兵。这个兵种的特色在于能力全面，虽然会被大部分步兵克，但其特技クリティカルスイング是对步兵有极大伤害的招式，在等级相差不远的情况完全不吃亏。在游戏初期，长柄兵可谓万能兵种，就是对付骑兵时虽不吃亏但也没优势。如果选择从大都市出击的话，一上来就可以召募到长柄兵。

实用研究

1. 在战场上往往会看到鹿和兔子。如果能接触到鹿，剑刃风暴槽会增加；如果能接触到兔子，体力槽会增加。不过鹿的速度很快，基本上只有骑兵才能追上去。

2. 本作推动剧情的方法是不断战斗。如果嫌烦的玩家不妨在进入战斗后直接选择脱离，这样不会损失任何东西，也算打过一仗。不用这个方法的话，真要把人打得崩溃。

3. 游戏有英法两种结局，英国篇通关可以拿到亚瑟王的石中剑（エクスキャリバー），法国篇通关可以拿到罗兰的名剑：幽兰黛儿（デュランダル）。结局的分歧出现在 3 星的最后一关オルレアンの战い。这里选择哪一方，最后的结局就是哪一方，请留好存档。



▲这种一白一黑的组合是最恶的，先以各种特技消灭克己的敌军吧。

幽灵战队

瞄准目标，开火！

对于强制卷轴的轨道类射击游戏，我们已经见得很多了，早期的《作战狼》，PS2上的“《枪下游魂》系列”以及目前即将推出的《林克射箭》和《生化危机 安布雷拉历代记》。而对于Wii来说，恐怕迄今位置再也没有另一台主机能够代替它的位置成为轨道游戏的理想开发平台了。仅仅凭借那独特的感应定位式的双节棍手柄就可以说明一切。



游戏原名	GHOST SQUAD		
机种	Wii	游戏类型	STG

十分爽快的连续射击感觉

《幽灵战队》是SEGA出品的一款经典街机轨道射击游戏，在这款游戏中，以往同类游戏中的精华被有机地融合在了一起。在Wii的移植版本中，玩家可以利用Wii的遥控器手柄模拟枪械进行精确瞄准射击。游戏中充满了SEGA出品的光枪游戏的特点：时而出现的人



质、能力各异的BOSS以及懂得回避玩家射击的敌人。本作中的一大亮点就是丰富的武器，虽然在正常游戏中，玩家只能选用一种枪械作为默认武器，但在进入特定环节后，还会出现需要精确射击的狙击模式、需要锁定敌方武装直升机的导弹锁定模式等等。更有意思的是，游戏中还穿插了一些需要通过QTE按键来进行的格斗战。在需要格斗的时候，屏幕中会出现几个提示区域，玩家需要在最短时间内将光标移动到这些区域内并按键确认，只要能够连续成功输入指令，那么就会出现一系列的徒手格斗画面，不仅招式华丽，而且还夹杂着一些搞笑的元素。

升级系统

虽然是一款街机游戏的移植作品，但这款游戏同样保留了原作中的升级要素。随着游戏的不断深入和玩家获得分数的增加，角色的等



级将会逐渐提高。而随着角色等级的提高，还将在游戏中出现更为强力的武器和各种隐藏服装。武器的增加无疑令战斗的乐趣大幅提升，隐藏服装的数量也是比较可观的。并且，隐藏服装中也存在着恶搞的元素，比如熊猫装和兰博装等等。

游戏的关卡也同样存在升级的可能。在本作中，每一大关中都分为许多个分支，同样一个任务，选择不同的支路将会有不同的打法组合，其中不乏有遭遇战和掩护战。如果在进行整场任务的过程中达成所规定的要求或者完成一定的任务，那么在过关后就会为关卡提升等级。关卡等级的提升直接表现在敌人出现的数量、位置的变化以及敌人能力的提高。

独乐乐不如众乐乐

像许多轨道光枪射击游戏的家用机移植作品一样，这款游戏包含了原汁原味的街机版和专门针对家用机的全新游戏方式。在街机模式中，玩家可以按照传统进行双人合作战斗，而在专门针对家用机而开发的模式，即PARTY模式中，则最多可以进行四人协力作战，四人同时加入战斗无疑使得游戏过程变得更加刺激火爆，也更加热闹，对于这样一款原本为街机而开发的游戏来说，热热闹闹的与朋友一起投入战斗不正是我们所向往的吗。



吉他高手＆狂热鼓手V3

吉他版的《DDR》，音乐游戏迷的又一次盛宴

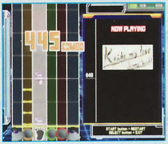
一提到音乐游戏，尤其是以吉他为表现对象的音乐游戏，很多人的第一反应是近来在欧美大红大紫的《吉他英雄》，其实，在这款着重表现欧美摇滚音乐的游戏诞生之前，KONAMI已经在这个领域有所建树了，《吉他高手＆狂热鼓手》（以下简称《吉他高手》）就是这样一个游戏系列。相比《吉他英雄》那浓烈的欧美劲爆风格，《吉他高手》系列一直以来所收录的绝大多数曲目都来自当今日本流行乐坛，此外，其中的相当一部分曲目还来自动漫游戏、影视剧插曲以及KONAMI旗下的矩形波俱乐部成员。在这款游戏中，你可以欣赏到各种不同的演奏类型，对于音乐游戏爱好者来说，这是绝对不能错过的！



游戏原名	GUITAR FREAKS & DRUMMANIA V3		
机种	PS2	游戏类型	MUG

按照自己的习惯设置键位

如果你对现实中吉他的弹奏方式稍有了解，那么就可以想象得到，在这款游戏中用三个按键模拟按压琴弦，那将是一件多么不容易的事。虽然现实中的六根琴弦被简化成游戏中的三个按键，但由于手柄按键的设置问题，我们很难利用三个手指快速按压按键。对付节奏





缓慢的曲目还算好说，如果你想进阶提高，那么高频率的和弦和按键的连打都将成为家常便饭，更何况在这款游戏中，只有在作出压弦动作的同时再按下拨弦键才能有效输入指令。虽然购入吉他控制器可以在一定程度上减轻手指的负担，但对于大多数国内的玩家来说，耗费数百元购入一把吉他控制器是不现实的。那么，我们只有按照自己的习惯更改手柄上的键位。通常情况下，我会在默认键位设置的基础上把十字键的“←”和“↓”两个按键分别设为“R”和“G”，这样一来，在出现和弦的时候就不至于手忙脚乱了。同样，如果化身为鼓手，那么针对不同打击乐器的按键也可以自行修改一番，否则，但凭那六个敲击键就足够让你忙乎一阵儿了。

掌握节奏，得高分的必修课

同很多音乐游戏一样，《吉他高手》对节奏的要求非常高，不要认为按照提示正确输入指令就算万事大吉，如果你想获得高分，那么仅仅有高连击是远远不够的。在游戏中，指令输入的准确度分为“PERFECT”、“GOOD”以及





“POOR”等几种，在保持高连击的基础上尽量获得更多的“PERFECT”可以让你在完成一曲后获得更高的分数，如果是演奏吉他，那么指令提示轨道的一侧还会按节律出现吉他的标识，它的作用是为游戏喝彩，只要在输入拨弦指令的同时按下相应的按键，那么背景音乐中就会伴随一阵热烈的喝彩声。高连击、精确输入指令、连续喝彩，只要保证这三个要素，那么你将会获得天文数字一般的高分，以这种方式演奏一首激昂澎湃的曲目，成就感是相当高的。

本作是一款让人惊喜的游戏，游戏中运用了大量的体感操作，但是却丝毫不显刻意，有趣的剧情、风趣的对话、细腻的卡通渲染、让人冥思苦想的谜题，处处都充满了童趣，加上众多的收集要素和游戏独特的风格，在 Wii 上可说是一款不可多得的佳作。不过游戏后期的难度和关卡长度大幅度提升，想要顺利通关，还真不是件简单事呢。



宝岛 Z	Capcom		AVG
Wii	宝岛 Z バルバロスの秘宝		日版
	2007 年 10 月 25 日	1～4 人	5800 日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

文 玛娜 美编 木仙

按键	功能
A 键	确定／调查
B 键	取消／移动镜头观察周围（关卡中）
+ 键	菜单选项
− 键	跳过动画
1 键	在关卡中获得提示
2 键	打开伞（关卡中）



解谜的关键就是——把正确的物品放在正确的地方

海盗新手 注意事项



1 海贼王的宝物

点击之后可以查看已收集到的海贼王バルバロス身体组成部分，还可以与其对话。不过在剧情发生到完成全部收集之后，就只能查看每个部件的相关资料了。相关资料包括名称、获得地点、获得关卡等信息。

2 欧巴桑的购物店

可以在这里使用金币购买“神さま人形”和“プラチラチケット”两种道具，“神さま人形”在卡关时按 1 键使用，可以得到一次提示，“プラチラチケット”则可以在死亡后复活，在后期的漫长关卡中非常实用。

3 海盗的传闻

和バラバア对话就可以听到他对游戏做的各种说明，这些说明都会记载在书架上的“噂话”一书中供玩家详细查阅，同样，在バルバロス处也可以打听到情报，在初期就可以向他们打探出所有传闻，这算是最容易达成的收集品之一了。

4 Wii 手柄记录

在这里可以查看迄今为止通过的关卡中使用的道具和操作 Wii 手柄的方法，按照关卡分类得非常详细。

5 探险地图

点击之后便可以在航海图上选择各种关卡进行挑战，已经通过的关卡也可以反复挑战以获取更高的分数。

6 世界寻宝

每次进入一个关卡后再回到根据地（打通关卡或中途放弃均可）之后，就可以聘请オコリンボ在世界地图中进行寻宝，寻宝的价格由离船的远近决定，再进入一次关卡后回到根据地便可与其对话得到找到的宝物。宝物有各种绘画、影像、模型等收集品，会算入玩家的 Treasure 之中，这些都是在游戏中无法得到的东西，按照珍稀度分为普通宝箱、蓝色宝箱和金色豪华宝箱。每次寻宝可得到 1～5 个，搜索过一次的地区就会变成浅色，不过之后再搜索还是能得到宝物的。

另外，在寻宝时还能看到有趣的小动画，如果不想看可以按“−”键跳过。

7 收藏品书架

书架里有各种已经收集到的宝物的图鉴，从左到右依次是：怪物图鉴（包括可以道具化的怪物模型、不能道具化的怪物模型、登场人物）、道具图鉴（包括可以怪物化的道具、不可以怪物化的道具、寻宝地图、隐藏道具）、影像图鉴（收录了游戏中各种影像）、音乐图鉴（包括 BGM 和 SE）、设定图鉴（包括人物设定图和风景设定图）、噂话图鉴（包括冒险心得、海盗界通信）。其中除了道具图鉴和话图鉴之外，其他的图鉴都需要依靠世界寻宝来进行补完，这个收集量可是非常大的哦。



8 冒险记录

可以查看自己至今为止得到的收藏品数量、HQ 总和、金币数、游戏时间，以及“神さま人形”和“プラチラチケット”的数量。



独当一面的海盗 注意事项

HQ

HQ 也就是 HirameQ，每次顺利解决谜题的时候，都会得到相应的 HQ 作为奖励，但是如果谜题经过几次错误尝试才得以解决的话，就会扣除一定的 HQ，幅度可能从几万到 100（不过不可能降到 0），所以想在关卡中取得高评价，就一定要一次就通过谜题哦。当 HQ 积累到一定程度后就会获得新的称号。

闪光点

在关卡中经常出现一些闪着光的光点，在这些地方摇铃，可以得到金币或是隐藏道具，一定不能错过。要注意的是，在闪光点最亮的时候摇铃与暗下来的时候摇铃得到的奖励是不一样的。

©CAPCOM CO.,LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED.

举世闻名的大海盗 注意事项

由于本作的一些谜题确实比较刁钻，后期也稍稍有些难度，所以在下面的部分里，将对于各个关卡进行一些提示——在不影响游戏的乐趣和探索性的前提下，如果卡关的话不妨看看下面的提示。

ジャングル遗迹

とざされた石室

想解开石室中的陷阱，就仔细观察周围的黑暗处吧。

ガオガブリズの笛

想激怒蛇，还是要用具有重量性的东西才行。

3体の石像

有的道具转过来也能使用。

主の住む池

青蛙，两栖动物，爱吃蚯蚓，可变成炸弹。

森の王 ガオゴリアン

据说野兽都怕火。

冰の寺院

见えないカギ

简单的物理学常识，至于钥匙的摆放顺序，门上就有提示了。

雪原の番人

扫地机器人只会扫雪地上的脚印，如果想让它到冰上去，就要设法在冰上留下脚印……

冰柱の宝

1. 青蛙怕蛇；2. 想打到地鼠的话，只能留一个洞给它；3. 上面的冰柱和下面的冰柱都可以破坏，两者的方法各有不同。

冰の息吹 レオレイド

简单的折射和反射原理，有几种方法可以通过，要注意的是，并不是所有拿到的道具都一定会派上用场的。

地底火山

マグマの湖

先倒岩浆还先倒水的顺序是关键，滚石需要一定的引导才能到达正确的地方。

くずれゆく桥

第一座桥只能走三次，水要用大容量的器皿运两次才能装满。

目觉める岩

重量太大的东西踏上某些桥是会断裂的哦。

龙のぬけがら

1. 龙的心脏部位可以调查两次；2. 网球拍不光只能用来打网球；3. 圆筒＋长板可以做成简易跷跷板。

怒りの炎 コブドラーゴ

1. 小火龙最喜欢的东西是火，拉住它的尾巴还能喷火；2. 想让高台倒下去，让大火龙喷火就可以了。



ローズロックの飞行艇

地图を取り戻せ

1. 最后一层的吊梯可以躲过很多人的视线；2. 大炮不光能打破通风口的盖子，还可以打破舱门；3. 女船长怕青蛙。

バルバロスの古城

月下の城

1. 只要在有光的地方，骷髅就无法复活；2. 注意有光和没光时的不同之处

绘画のナジ

1. 扫帚正反都可以用；2. 墨可以挡住画中老头的视线。

镜の部屋

1. 站在床上可以关上屏障，这有什么用呢？2. 镜中的自己会和自己做相同的动作。

不气味な实验室

1. 洞中的蛇可以按住 B 键之后调查；2. 动物能变成道具，不过经过药水机加工之后，还可以变成关键的药水；3. 如果第一个配方有错误的话，第二个配方当然会犯个第一个配方一样的错误；4. 中毒的话再洗一次澡就可以解毒。

复活！海贼王バルバロス！

1. 伞可以挡雨；2. 幽灵怕光；3. 注意三个怪物的不同之处，三种颜色的圆圈只有一个可以带领人们进入天堂；4. 炸弹要用在正确的那个怪物身上。



あらしの海

海底の使者 ロクアシ

1. 弹药有限，看到怪物才开打；2. 鱼可以变成鱼雷；3. 想把船员从卷曲的触手中救出来，除非让他们“溜”下来；4. 要先把鱼雷送给章鱼吃，才能用桅杆射中它。

宝 岛

梦の宝岛

1. 掉下去的时候注意检查周围；2. 眼睛遇到沙的时候会被迷住；3. 剑有两把，只有一把能用于实战，操作感应上有些不敏感，多试几次吧；4. 想救同伴，还是要利用道具化特技。

梦の宝岛 ～最后の战い

最后一关了，普通炮弹不管用的时候，就用人肉炮弹！

警告·神一般的海盗秘技



在本作中有一条打破了游戏平衡性的极其强大的秘技，由于这条秘技具有非常强大的诱惑力，所以大家不到实在卡关卡得想砸 Wii 的时候千万不要看，否则损坏了游戏的全部乐趣就得不偿失了，切记，切记（本条秘技已经过翻转处理）。

在游戏中随时都可以按下 1 键来查看游戏中的关卡提示，查看提示会被扣除分数，而且后期还会越来越贵，但是只要我们每次看完提示之后在本关通过前选择退出，再重新进入该关便可不计算到最后的评分中去，使用次数无限！

注：提示天使哼唱的那首歌歌词非常恶搞，如果能听懂日语的话一定要仔细听一听。另外，在使用这条秘技的时候还可以顺便去进行一下世界寻宝，非常方便实用。

铃铛

在游戏中晃动 Wii 手柄就可以摇铃，摇铃的用处非常之多，可以将大多数怪物道具化，也可以将由怪物道具化后得到的道具再变成怪物，就和勇者的剑一样，是完成关卡必不可缺的关键道具。除了这个用途之外，摇铃还可以将附近（范围比较小）的金币、道具吸引过来，甚至还可以吸引怪物的注意力。

隐藏道具

很多关卡中都有一个或几个隐藏道具，这个道具和解谜没有任何关系，完全是供收集使用，它的外形就像是八位机中的人物模型，非常有特点，在游戏中千万不要忘记它，记得多在一些隐藏的地方找找看吧。



关卡完成度

第一次完成关卡后，在地图上可以看到其完成度几乎都标示为 70%，不过在通关之后再看对于各关卡介绍，就会显示出该关还有几个隐藏宝箱没有入手的信息，同时，在通关之后重新回到关卡中，还会发现场景中有一些细微的变化，这就是通关之后让完成度达到 100% 的关键。

海盗交响乐团

在有些关卡中，我们会看到地面上冒出了一个骷髅的脑袋，在脑袋前摇铃则会出现海岛交响乐团的成员，它会要求玩家跟着音乐来进行演奏（只要根据节拍晃动 Wii 手柄即可，波浪线则是指一直不停地摇动手柄），如果正确率高于 80%，它就会送给我们一张藏宝图，藏宝图上绘制的是特别珍贵的宝物藏匿地，之后在世界地图上寻宝时，相应的地方就会有蓝色标记标注，这些宝藏平时可是轻易挖不到的哦。

不过，由于 Wii 手柄的感应问题，想正确地演奏其实也不是件容易事，好在即便演奏失败也不会扣除 HQ，所以尽管放心大胆地演奏吧。

文 火云　协力 aleale　美编 Yuki

★★★★★★★

PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™

经过一年之久的漫长等待，我们终于盼到了这款“《WE》系列”的正统续作，虽然是在同一时期上市，但是PS2版本的《PES2008》却与次世代版本截然不同，我们甚至可以将其看成两个游戏。而这两个版本的《PES2008》究竟有哪些不同呢？我们在这次的特快专递中将以Q&A的形式为大家比较PS2与PS3版本的主要区别所在。

多机种			
职业进化足球 2008	Konami		SPG
Pro Evolution Soccer 2008			欧版
2007年10月26日	1~7人		59.99欧元
对应机种为PS2、PS3		对应玩家年龄：13岁以上	

★ 拥有模式的不同 ★

Q：两个版本所拥有的模式都是一样的吗？

A：完全不同。PS2版的本作中的模式可以说是以不久前刚发售《JWE2007》中的模式为基础变化而来的。从表中我们可以看到，PS3版居然是三个版本中最少的。由此可见，作为次世代的第一款作品，Konami还没有那么多底气敢对系列做出大刀阔斧地改革。虽然次世代版本少了大受好评的“一球成名”模式与“世界之旅”模式，训练模式也削弱了不少，但是在大师联赛这个最核心的模式上却做出不少改进，这点我们将在后面提到。

模式	PS2版	《JWE2007》	PS3版
友谊赛	○	○	○
大师联赛	○	○	○
联赛模式	○	○	○
杯赛模式	○	○	○
团队模式	○	○	×
世界之旅	×	○	×
一球成名	×	○	×
编辑模式	○	○	○
Gallrey	○	×	○
PSP连动	○	×	×
网络联机	○	×	○
商店	○	○	×

★ 同一模式的区别 ★

Q：Gallrey模式是什么？

A：这个模式是《PES2008》新增的模式，玩家可以在此模式中设置每个模式中播放的歌曲，查看记录，观看保存的录像等。其中“Track Record”是PS2与PS3版区别最大的部分，其中Titles是PS2与PS3共有的部分，这里有大量的课题供玩家去挑战（有些类似于X360的成就系统）。PS3版取消了商店，但并不是说元老球队与隐藏球员就此消失，在此玩家可以查看到各个国家的元老队的出现方法以及隐藏球员的出现方法，其中大部分都是需要玩家夺取某项指定联赛或杯赛的冠军。

Q：PS3版的编辑模式是否很强大？

A：在编辑模式上PS2版本与之前相比没有什么大的变化，而PS3版《PES2008》的编辑模式最吸引人的就是系列首次引入的概念——用摄像头（PC版可以使用不超过640×512分辨率的照片）设计球员脸型以及球队的LOGO。我们可以通过外置的摄像头，拍摄自己的真实照片，然后在此基础上编辑出和自己容貌最像的脸型，随着技术的进步让自己的分身在游戏中出现已经不是梦想。除此之外我们还可以将任意的图案制作成球队LOGO，并让它出现在队服的胸前。

Q：两个版本的网络对战情况怎么样？

A：随着次世代网络条件的进步，网络对战已经成为了许多游戏必备的部分。坐在家中就能与世界上任何一个角落的球迷玩家切磋技艺自然是件美事，网战也“《WE》系列”发展的新方向。系列从《PES4》开始就支持网络联机对战。在PS2版《PES2008》中，网络连机采用和《PES6》类似的方式，通过网卡上网，但限制机器版本为欧版（或者澳版），网络连机支持最多8人4台主机在一个房间内参与比赛，同时增加了多人对阵电脑的网络比赛模式（前作《PES6》只能对战，无法在网络比赛中选择对阵电脑），连机速度和《PES6》相当，同ISP接入网络连机比较流畅，不过，却不能像《PES6》那样和PC版进行跨平台连机。

PS3版的《PES2008》则采用了新的网络连机服务器，连机方式更加类似X360上的《WEX》，通过搜索对手进行进行连机。至于PS3版的网战如何，在登录PSN时，我们能够收到一封Konami发出的致歉信，上面的内容大概是Konami对现在网络对战的情况做出正式道歉，并承诺在近期发布补丁来解决问题。在实际网战了几次之后，我们一致认为，次世代版本的网战部分不是一封致歉信就能让玩家接受的。因为那实在是太糟糕了，我们从来没有见过“卡”成这样的网战，比赛的过程中双方的球员在场上竟相表演瞬间移动，经常出现不知道怎么回事的情况下对手就已经进球的事件，真不知道这个游戏的网战部分是怎么通过测试的。



■贝隆的能力高、年薪低，只要球队等级在D以上，交涉成功率基本为100%，实在是联赛初期“居家旅行”必备球员。

★ 大师联赛的变化 ★

Q：大师联赛中PS2版的菜单和PS3版有不同之处吗？

A：PS2版大师联赛只是在之前的基础上有了少许的变化，比如窗口布局和《JWE2007》一样，但增加了更多的赛后事件，不过也只是一些文字性的描述。PS3版则是在信息窗口中增加了球队事件的图片，比如当某球员在赛后获得了极高评价，就会接受采访，并且配上一张该球员接受采访的图片。在交涉球员成功后，该窗口中就会出现球员展示新队服的照片。

Q：球队和球员评价是怎么一回事？

A：球队和球员的评价等级是《PES2008》大师联赛中新加入的概念。联赛开始时，系统会根据玩家所选择

高段玩家谈PS2版《PES2008》

《PES2008》推出了，UCG也在第一时间联系到了广州的著名实况玩家黄志鹏，请他对本作进行一番点评。以下是采访的摘要：

编 GOUKI

关于比赛速度

游戏整体感觉更加明快了，节奏更适中，更舒服。

关于球员动作

球员的动作更加细腻，动作更加连贯，从传球到接球，再到转身或者其他动作，都一气呵成，而且很多球员都有独特的带球动作，就像真实的球员一样，特别是C罗的盘带，真的像真人一样，代言人果然厉害；还有小罗，带球就像玩魔术。游戏对球员动作的细化，增加了更多的盘带动作及假动作，相信以技术及盘带为主的玩家在《PES2008》里又很多发挥的空间了。



■虽说画面不如次世代，但PS2版本确实是最流畅、最成熟的

关于传接球

传球，相信在《PES5》及《PES6》都是让很多玩家头痛的问题，《PES5》球员之间的连续一脚传球，传到第3脚，必定会传失球；《PES6》连续传球到第3脚，传球的质量就会差，但相对《PES5》来说还是进步了，而到了《PES2008》，这个问题终于得到改进，连续一脚传球到了第3脚，传球质量还是不错，不会出现让人懊恼的无谓失误。但也不能无目的地连续一脚传球，传球动作及接球动作协调好，才能更好的组织进攻。

直塞球（△传球）方面，《PES2008》的直塞球更接近

©2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.



■信息窗口的图片很有意思，当玩家与某位球员交涉频繁时，就会显示该球员要转会的传闻。

球队的整体实力给出一个球队等级，等级分为D、C、B、A、S。如果玩家选择的球队实力太差那么初始的等级就是"–"，球队的等级就像RPG一样，需要玩家不断获得胜利来提升，当然，如果玩家在转会期间引进几个评价等级高的球员，也会将球队的等级一同拉高。菜单界面会随着球队的等级而发生变化。

除了球队等级之外，系统对联赛中的每一位球员进行评估，并给出评价。能力高的球员自然评价就低不了，球员的等级则主要是靠在比赛中的表现提升，如果不经常给队中某些球员安排出场的机会，他们的评价可是会降低的哦。

Q：PS3版大师联赛在交涉球员上有什么变化吗?

A：可以说《PES2008》大师联赛中变化最大的就是转会系统。PS2版与PS3版的最大区别就是，PS2版交易的成功率依然是用五角星来表示，而PS3版则使用更加直观的百分比来表示(球员年薪后的数值)。在这次的转会系统中，球队与球员评价很关键，如果球队的评价过低，我们就会看到高评价球队的中球员转会成功率都是0的惨状。相反，自身评价高的时候，购买高评价球员的成功率也会相应提升。一目了然，这就是PS3版转会的最大特征。

在以往的作品中(包括PS2版《PES2008》)，当有其他球队购买我们球队的球员时，提供给我的选项只有"接受"和"拒绝"这两项，要么干，要么不干，没有回旋的余地。而PS3版中就为我们提供了第三种选择，那就是"Put on Hold(搁置)"，这样双方就有了讨价还价的机会，我们可以等对方把价钱提到自己的理想价位再出手。当然，当你想打对方球员主意的时候，自然也会受到"搁置"的款待，就看你有没有像俄罗斯富豪那样大手笔了。

Q：有这么多新要素，那这么说PS3版的大师联赛就比PS2版的好玩了吗?

A：好不好玩就看玩家自己怎么定位了，如果拿大师联赛的丰富度来说，自然是PS3版更胜一筹。因为PS3版除了有新增的要素外，就连D2联赛的参赛球队也比PS2多近一倍之多，每个赛季升降级的球队各有3支，也就是说D2与D1联赛中有六支球队将发生变化，而且赛制以及赛程的设置也比PS2合理。不过，PS3版球员的疲劳度累积似乎有些问题，在高难度下球员实在是太容易疲劳了，经常出现踢一场比赛后，下一场比赛球员就只有一半体力的情况，如果三线作战，没有点板凳深度，会有些应付不过来。另外，PS3版Replay以及比赛中掉帧、层出不穷的BUG等，多多少少会影响到游戏时的心情。所以，两个版本都有各自的优势，究竟选择那个版本，还是要看玩家自己。

★PS2版本的独有模式★

Q：PS2版的团队模式有什么变化吗?

A：其实本模式只是一个提供玩家和朋友共同游戏的一个平台，本次并没有什么明显的变化。团队模式是系列从《WE10J+E》出现的模式，模式的目的是让玩家和朋友一起组织赛事。在最近的版本中，PS2的2个版本都继承了本模式，本模式会统计出很多有趣的记录，例如：某星座的玩家更容易赢球、某阵形的获胜几率更高等等。而PS3版的《PES2008》则遗憾的取消了这个模式。

Q：PS2版中与PSP连动的选项是用来干什么的?

A：在游戏发售前，Konami多次提到新版实况将会和PSP版的实况进行联动，而就目前而言，仅仅有PS2的《PES2008》支持和PSP的连动功能，PS3版则无法实现和PSP的联动。而且，本次连动部分和前作《PES6》的单向数据连动不同(仅能从PS2传输数据到PSP中)，增加了双向连动功能，从PS2版我们发现，我们不但可以传输PS2的游戏数据到PSP，也能从PSP传输回来。但目前PSP版的《PES2008》尚未发售，因此具体怎么连动，还不得而知。不过，我们从中可以看出，Konami对PS3版《PES2008》的自信确实不高，不过也不排除将来会推出补丁来实现联动的功能。

Q：世界之旅的任务都是重新设置的吗?

A：很遗憾，这个模式在系统基本没有发生什么变化，而且在任务的设置上Konami也偷了一回懒，并没有出现玩家期待的名场面挑战之类的任务。

★操作上的变化★

Q：PS3版的新增动作，PS2版真的用不出来吗?

A：是的，由于次世代版使用的是新的游戏引擎，所以，PS3中的新增动作，比如L1+R1的侧身带球，L1+L2+R1的假摔，以及只有带球精度够高的人才能使出的磕球变向等动作，PS2版都没有加入。不过，在操作上PS2版与之前的版本还是有着细微的差别的，如果有机会我们会在今后的研究中为大家请来实况高手为你讲解《PES2008》的操作与战术上的心得。

Q：战术设定上又有什么区别呢?

A：PS3版的《PES2008》中，战术细节最大的变化在于增加了定位球的参与进攻球员设置，而在之前这个系统是电脑完成的，玩家并不能自己手动控制。本作中定位球战术增加了后卫助攻和参与进攻球员的设置，而在防守中，PES2008新增了人墙防守的人数增减的操作(L2+↑和L2+↓)，这让整个定位球进攻的方式能够衍生出更多种变化。



■如果自己球队等级过低，那么就只能眼睁睁看着豪门中大牌们转会成功率一片"鸭蛋"的壮观景象。

真实，可以说是真正的空档传球，不过传球的时机需要更好地把握，特别是斜向直塞球，要让空切球员更好地跑位后再传球，若过早的传球，球经常会传到防守球员跟进攻球员都有50%的机会拿到球的地方或者更有利于防守球员的地方。

长传球方面，《PES2008》长传球的准确率提高了不少，不管是○或者L1+△(过顶直塞球)，都能发挥很好的快速进攻作用。

传中球方面，《PES2008》的传中球，在传球的弧线跟传球力量上都做得恰到好处，不像《WE10》那样随时都能传出质量好的高弧度传中球，接着就是一个高中锋飞顶入球，未免也太容易了些。《PES2008》的传中在传球时机及传球的落点上，都需要玩家好好选择，想进头球，首先就要有好的传中。

关于中锋

说完传中，自然就要谈到传中的目的——中锋(CF)。中锋是在现代足球里被再次重视的位置，4-2-3-1，4-1-4-1，4-3-3，4-4-2(ST+CF)等等，这些都是近年来现代足球非常流行的阵形，而中锋在这些阵形里扮演着非常重要的角色，从球队衔接，进攻接应，吸引防守球员，拉开空挡，最后射门等，强力及综合型中锋在现代足球炙手可热，《PES2008》也不例外，对中锋球员作出了不少改动，中锋再不像以往的作品里那么笨拙，如意大利的托尼，你会发觉，他像真实的托尼一样，跑位，拿球，转身等都非常灵活。而且中锋能够很好地利用身位护球或带球，或者从防守球员抢到球。再说说头球，这是中锋重要的得分手段，《PES2008》的传中球，球传出后，你会发现球员没有了以往的作品里那种硬直时间很长的现象，你可以马上操控球员跑位，卡位，这些对于游动性为首的中锋可是福音了(如克罗泽，特雷泽盖)，一次好的头球，从传中，到跑位，卡位，起跳时机，攻门方向的选择，最后进球，把这些都在短短的几秒内或者更短的时间内完成，是多么美妙。除了头球以外，其他如凌空射门，高难度动作的打门等等都在这一作有了很大的改进和实现，无论是传高球，半高球，地滚球，都能创造出很好的破门机会，总的来说，《PES2008》的传中威力是比前作有显著提升的。

关于边后卫

边后卫(SB)，这是一个在《PES6》里几乎消失的位置，因为《PES6》里边后卫不分时机地插上助攻，容易造成对方反击的机会，所以有很多人都在《PES6》里排出了4中卫(CB)的后卫线。这个现象在《PES2008》里得到改变，后卫插上时机更合理了，这对后上助攻及创造传中球都是非常重要的，相信边后卫在《PES2008》里能够再次发挥其威力了。

关于球员能力

DF POSITIONING(反越位)，这一球员属性的再次回归，使得因扎吉，萨哈，欧文等人又有了表演的机会，拥有这一属性的球员，除了反越位能力出众外，其跑位能力也会非常好，你会发现因扎吉他会在你的后卫旁左转右转，忽左忽右，后卫很难抓住他的路线，可以说因扎吉这种球员，终于在《PES2008》里能够得到真正体现，真的太像真正的因扎吉了。

关于防守

《PES2008》的射门变得更加容易，所以，防守将是《PES2008》里最头痛的问题，最需要好好研究的课题。为了更接近真实足球，这次的《PES2008》非常难从球员的身后抢球，以往的作品，可以通过身材的优势从后硬碰进攻球员进而夺球，但这次就很难办到了，身材矮小的只要背对着身材高大的也能较好地护球，而且只要进攻球员拉出一点空间，防守球员从后方向就更难抢球，要抢球只能通过拉近与进攻球员的距离，然后贴身防守，通过两侧方向，斜向抢球或者用身位抢球。《PES2008》虽然依然强调身位，但更注重防守方向，这一点更接近真实，这也是游戏一直追求的。

文 十六夜　美编 一刀

攻略透解 GUIDE THROUGH



皇牌空战 6 解放的战火	NBGI	STG
X360 ACE COMBAT 6 Fires of Liberation		美版
2007 年 10 月 23 日	1～16 人	59.99 美元
无对应周边		对应玩家年龄：13 岁以上

正如16在黄金眼中所说，本作无论是游戏本身还是其性质都酷似当年系列首次登陆PS2的《皇4》，同样是实验性作品，两款游戏带给我们的震撼是相同的。不过相对来说本作更注重了游戏本身的乐趣，爽快的空战、极具气势的场面以及更加简单的难度都显示出系列的平民化。对于FANS来说本作并没有达到预想的效果，过短的流程、薄弱的剧情、不够经典的音乐，以及少得可怜的机体和收集要素……不过所有人都知道这只不过是个开始，真正令我们惊叹的作品马上就会到来。

基本操作

十字键↑↓	向僚机下达命令	LT 键	减速
十字键←→	切换雷达显示	LB 键	左平移
左摇杆	控制机体	RT 键	加速
右摇杆	视点移动	RB 键	右平移
A 键	决定、发射机炮	LB+RB 键	机体自动恢复水平状态
B 键	取消、发射导弹或特殊武器	按下右摇杆	变换驾驶视点
X 键	显示地图(分为三个阶段)	START 键	开启暂停选单
Y 键	切换目标※	SELECT 键	切换特殊武器

※按住可将视点朝向目标

敌ACE一览

本作在EXPRET难度中，敌方会派出 ACE 飞行员参与战斗，而玩家只要将其击落就能够获得其机体的特殊涂装以及相应的战绩。下面列出了目前已知的 ACE 名称与出现关卡和位置，其中敌ACE F-22的出现方法以及隐藏机体的SP颜色获得方法不详，日后定会为大家补完。



关卡	机体	ACE
02	F-16C	EDINOROG
战斗开始后于地图中心位置出现		
03	Tornado GR.4	DRAKON
进入后半部分时，从地图上方飞往敌方阵地上空的干扰源		
04	Su-47	KENTAVR
进入后半部分时，与敌人的Su-33一同出现在敌人基地的右下方		
05	F-15E	ORYOL
进入后半部分时，从地图最上方出现并飞往中间的战区		
06	Rafale M	VEGA
后半部分敌人开始撤退后，会与敌战斗机小队作为增援出现在敌人基地上空		
07	F-117A	DZHOKER
进入后半部分时，出现在地图下端我方基地的东北方并朝基地独自飞行		
08	Typhoon	RUSALKA
进入后半部分时，与地 F-14 小队一同出现在港口战区的上空		

关卡	机体	ACE
09	Su-33	FENIKS
与敌 ACE 小队同时作为增援出现		
10	Mirage2000-5	OBLAKO
进入后半部分时出现在要塞上空		
11	A-10A	RYTSARY
进入后半部分时，出现在下方机场的东南侧上空并朝 2 点方向撤退		
12	F-2A	FLYUGER
摧毁初期地面主要目标开始返航时，在玩家附近空域出现		
13	F-14D	VALET
完成任意3个作战后出现在中央港口战区上空		
14	F/A-18F	DAMA
第 2 批导弹袭来后，与敌方干扰机一同出现在城市东北方		
15	F-4E	KOROL
战斗最后部分，任务需要玩家钻入炮口攻击核心时，KOROL会准备从要塞的右侧跑道起飞		

重点系统详解

新增要素 1 分区域作战

本作与以往系列在战斗上最大的区别就是在整个浩大的战场上引入了分区域作战这一要素。游戏中每一场大的战斗都是由在若干区域发生的较小规模作战组成的，在战斗开始前的简报模式中会有简短介绍，而根据这些介绍以及自己的喜好，玩家可以有针对性地选择驾驶的战斗机以及SP武器。正式出击时会让玩家在几个出击点间进行选择，而进入战斗后只要玩家驾驶飞机进入作战区域（地图上会用白色粗箭头表示作战区域位置），该作战便会正式开始。作战的目的基本上都是消灭指定目标或是保护友军到达指定位置，只要在该作战区域的友军被击退前达成目标作战就算成功。根据战斗的不同，每一关要求完成的作战数会有所不同，玩家可以按START键直接查看具体的作战目的以及目标作战数，而十字键的左右能够切换雷达显示相应作战的目标。



新增要素 2 攻击邀请与支援邀请

本作不仅保留了指挥僚机的指令，更在其基础上进化出了攻击邀请与支援邀请两个战斗新要素。战斗中玩家或友军击毁目标以及完成作战都能够获得指挥值，当指挥值超过1/5后就能通过长按十字键的上或下来发动攻击邀请与支援邀请（消耗1/5指挥值）。发动攻击邀请需要玩家事先锁定某一目标（最好是目标处于玩家视野中），这样在发动后周围的友军会非常主动地对目标及其周围的敌人发动攻击；发动支援邀请后周围的友军会将一定时间内曾经瞄准或攻击过玩家的敌人作为目标发动攻击，发动支援邀请并不需要事先选择目标。与以往的僚机攻击相比，攻击邀请与支援邀请无疑都有着更为强大的攻击力与实用性：攻击邀请非常适合在面对大量地面目标时发动，因为这样友军的命中率将得到绝对的保证，原本给玩家造成压力的众多目标会在片刻间灰飞烟灭；支援邀请能够在空战尤其是高难度下的空中混战中发挥奇效，建议大家先拖着敌机群飞行一段时间再发动支援邀请，这样相对集中且一根筋追赶玩家的敌机很快就会被清理掉大半——即使是高难度下的敌 ACE 也能够用此法轻松搞定——在第 12 关大家会深刻体会到攻击邀请与支援邀请的爽快之处。





© NBGI 2007

战斗画面解说



1 战场信息

作为系列极具特色的要素之一，游戏中战场信息的数量非常惊人。激烈的战斗中玩家不仅可以接收到指挥中心发来的各种命令与指示、战区内友军的作战方针和求救信号，甚至还能够截获附近敌人的通讯。通过战场信息，玩家不仅可以获得实用的战斗提示以及明确作战目的、攻击目标等重要信息，行军途中的对话能让我们更多地了解游戏的世界观与剧情，有兴趣的玩家可以在平时多留意一下。

2 目标影像

本作的新增要素之一。在以往的作品里，玩家要想观察当前目标的情况就只能按住Y键将镜头转向目标——这样虽然能够观察到目标的运动方向以及当前位置，但在这种状态下玩家要想像平时那样操控飞机几乎是不可能的，因此导致实用性大减。本作会将玩家当前目标用即时影像表示在屏幕左上方，这样玩家就能在不影响飞行的情况观察目标的动向——能够根据目标影像提供的信息作出相应判断是大家晋级成为真正 ACE 的必修课。

3 击毁内容

与前几作相同，战斗中当玩家成功摧毁目标后在屏幕左侧会显示出摧毁目标的名称以及玩家所获得的分值。其中绿色表示的是玩家亲自摧毁的目标，而蓝色则表示友军摧毁的目标。与以往不同的是我方战斗单位被破坏也会在这里显示，只不过名字用红色表示且没有分值显示。

4 当前速度

显示玩家驾驶的战斗机当前的飞行速度。速度过低就会造成飞机失速，而在本作激烈的空战中失速将是一件非常危险的事情。

5 当前高度

显示玩家驾驶的战斗机当前的飞行高度。需要注意的是这里显示的是海拔高度而不是与正下方地面的相对高度。

6 玩家得分

显示当前玩家所获得的分数。游戏中当玩家摧毁敌方目标后都能够获得相应的分数，而这些分数将直接影响完成本关后所获得的战斗评价。友军击毁目标后同样能够获得相同的分数，而这些也会算作玩家的战斗得分。与以往不同的是，本作并没有需要达到规定分数才能通过的关卡，而即使玩家在战斗途中被击毁选择"从记录点再挑战"也不会对分数造成任何损失。

7 当前目标

使用 Y 键可以锁定机体前方位置的目标。选定后目标会被绿色方形图标框住并同时在旁边显示出目标的名称以及与玩家的直线距离。只有当目标进入玩家机体的武器射程后发动攻击才能命中，而此时原本的绿色方框会变为红色且系统会发出尖锐的蜂鸣声提醒玩家可以发射导弹。需要注意的是某些 SP 武器是无法选择当前目标的。

8 限制时间

除了玩家驾驶的战机被击落外，如果在限制时间内玩家没能完成指定数量的作战则同样会被判定为战斗失败。限制时间显示在屏幕的右上方，用来完成全部作战是非常充足的，整个游戏中真正需要注意时间的只有第一关后半部分。另外，中后期的关卡会分为前后两部分，这两部分的限制时间是单独分算的。

9 信息提示

当玩家命中或是摧毁敌人后，便会有相应信息在屏幕正中间出现作为提示。其他重要的信息提示还包括具体作战的开始、作战失败、攻击警报等。

10 机体状态

用机体俯视图的形式表示玩家驾驶战机的当前状态。随着机体耐久度的下降，图标的颜色会发生改变，最初是绿色，随后会逐渐变为黄色，当图标变为红色后就说明机体马上就要被击落了。

机体图标的两侧同样用相应图形显示出当前装备武器的状态，而上弹时间更是用能量槽的形式在图标上直观地表现了出来。

11 雷达

位于屏幕左下角的雷达会为玩家提供战斗中的各种重要情报。与以往系列不同，由于本作加入了作战系统，因此为了方便玩家有针对性地选择目标，我们可以通过十字键的左右来切换雷达上显示的目标。

12 玩家指令

本作中玩家依然能够指挥僚机主动攻击或是为自己提供掩护，不过由于 AI 的上升，电脑会根据实际情况自行选择攻击形式，因此指令中只有"进攻"和"掩护"，"使用 SP 武器"一项被省略了。除了指挥僚机之外，如果玩家的指挥值超过 1/5 还能够发动"攻击邀请"以及"援护邀请"。

13 指挥值

指挥值位于雷达右边，玩家指令图标的正下方。战斗开始时指挥值为 0，只有当击毁目标或是成功完成作战后指挥值才会增加。其中用机炮连续击毁目标获得的指挥值最多，而如果成功完成作战则能够一次获得大量指挥值。

14 数值参考

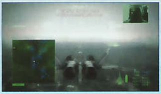
用具体数字显示战机当前状态以及当前装备武器的残存弹药量。弹药量、武器名称以及机体耐久度的表现方式与系列其他作品并没有什么区别，结合左侧的机体状态看效果更好。在第一行新增加的 ESM 等级是表示当前玩家战机受到友军ESM辅助效果的数量，等级越高效果越明显。

15 位置提示

用来显示玩家驾驶的战机在未来将会到达的位置。利用这一标识我们能够很直观地看到飞机的行进路线，在狭窄地段以及地形复杂的低空飞行时能够起到很好的航线提示作用。

新增要素 3 电子支援系统

Electronic Support System，简称"ESM"，是本作新引入的战场要素之一。当战场上存在拥有ESM机能的作战单位时，便会以其为圆心向四周持续提供电子支援。ESM的效果是增加导弹的追尾能力提升命中率，并且还会加快受影响机体的武器上弹时间，真的是相当实用。本作中ESM的效果可以叠加，不过因为需要处于友军支援效果的重叠区域，因此整个游戏中也就只有在极少数的关卡中玩家才能享受到这一 VIP 待遇。敌人同样能够为其作战单位提供ESM效果，进入敌人ESM 范围后玩家需要控制飞机做出更大的动作才能躲开袭来的导弹，而且敌人的攻



击频率也会上升——这些都会在高难度下得到明显的表现——因此第一时间摧毁战区内的ESM机是每次执行作战时的常识，而在敌人的ESM影响区域中缠斗更是一定要避免的事情。

信息更加丰富的雷达

相对于系列以往的作品，本作的雷达将会给玩家提供更多的信息。游戏中按X键能够按照雷达范围分3段显示，其中白色箭头表示玩家驾驶的战机，三角形的



顶点表示机头的朝向；蓝色三角形表示友军空中单位、蓝色方形表示友军地面单位；绿色三角形表示敌军空中单位、绿色方形表示敌军地面单位，而红色表示完成作战的重要目标。ESM影响范围用圆形区域表示，同样是我方为蓝色敌方为红色。除此之外，本作对导弹等武器的表现也进行了加强，在雷达中玩家能够清楚地看到自己发射的导弹（白色细线）、友军的导弹（蓝色）以及敌方的导弹（绿色）。另外，雷达上还会为玩家预测空爆型巡航导弹的爆炸范围，不过此时该区域对玩家并没有任何影响，只有当巡航导弹（绿色长线）到达区域中心时才会持续对周围造成伤害。

高难度下的空战

虽然本作的战场扩大、敌人数量明显增加，但游戏中玩家的战机载弹量以及体贴的补给线都令战斗难度有所降低，再加上基本使用不完的指挥值以及友军准确且疯狂的支援攻击，玩家终于能够感受到自己确实不是一个人在战斗。相对于笨拙的地面目标，本作空中的敌人明显要嚣张得多——尤其是敌方的ACE，不仅经常会大摇大摆飞到玩家眼前挑衅，更会在被玩家锁定攻击时通过一连串的翻滚安全脱身，真的是让人看了气不打一处来。对付他们，玩家切不可因为赌气而与其缠斗下去，这样绝对得不偿失，最有效的办法就是发动攻击邀请或支援邀请，在我方的支援下再厉害的 ACE 也难逃被击



落的命运。本作的机炮威力得到了明显的提升，普通目标只要命中几下就能瞬间搞定，玩家可以利用敌机从后面超过并停在前方挑衅的时候直接用机炮轰过去，在高难度下的空战中往往能够获得奇效。

隐藏要素 相对于系列以往作品，本作的隐藏要素实在是少得可怜。难度方面完成NORMAL或HARD后开启EXPRET，完成后出现ACE难度，而本作最高难度是"ACE OF ACE"。惟一的隐藏飞机 CFA-44 只要玩家完成 HARD 以上难度就能够购买。



单机模式成就列表

成就名称	获得方法	点数
All Medals	获得全部勋章	50
All Aircraft	开启所有机体	30
Clear Campaign	完成战役模式	20
10 Operations	累计完成 10 个作战	10
All Operations	完成全部作战	30
10 Frontline Landings	累计在前线着陆超过 10 次	10
Aerial Defense	发动攻击邀请，令友军空中部队击毁超过 50 个目标	10
Ground Defense	发动攻击邀请，令友军地面部队击毁超过 50 个目标	10
Electronic Support System	在友军 ESM 辅助下累计击落 100 架敌机	10
10 Named Aircraft	累计击落敌 ACE 机超过 10 架	30
1000 Enemies	累计击毁数超多 1000	30
All Colors	开启所有机体特殊颜色	10
Original Aircraft	开启隐藏飞机	10
Allied Assault Record	获得我方全部战斗简报	20
Enemy Assault Record	获得敌方全部战斗简报	20

成就名称	获得方法	点数
Mission 1	完成第 1 关	10
Mission 2	完成第 2 关	10
Mission 3	完成第 3 关	10
Mission 4	完成第 4 关	10
Mission 5	完成第 5 关	20
Mission 6	完成第 6 关	10
Mission 7	完成第 7 关	10
Mission 8	完成第 8 关	10
Mission 9	完成第 9 关	20
Mission 10	完成第 10 关	10
Mission 11	完成第 11 关	10
Mission 12	完成第 12 关	10
Mission 13	完成第 13 关	20
Mission 14	完成第 14 关	10
Mission 15	完成第 15 关	20
Secret	第 13 关击落 BOSS 机	20
Secret	获得全部隐藏要素	30

线上模式成就列表

成就名称	获得方法	点数
Battle Royale(10)	在 Battle Royale 累计获胜 10 次	10
Battle Royale(30)	在 Battle Royale 累计获胜 30 次	20
Battle Royale(50)	在 Battle Royale 累计获胜 50 次	30
Battle Royale(100)	在 Battle Royale 累计获胜 100 次	40
Team Battle(10)	在 Team Battle 累计获胜 10 次	10
Team Battle(30)	在 Team Battle 累计获胜 30 次	20
Team Battle(50)	在 Team Battle 累计获胜 50 次	30
Team Battle(100)	在 Team Battle 累计获胜 100 次	40
CO-OP Battle(1)	在 CO-OP Battle 完成关卡 1	25
CO-OP Battle(2)	在 CO-OP Battle 完成关卡 2	35
Siege Battle(10)	在 Siege Battle 累积获胜 10 次	10
Siege Battle(30)	在 Siege Battle 累积获胜 30 次	20
Siege Battle(50)	在 Siege Battle 累积获胜 50 次	30
Siege Battle(100)	在 Siege Battle 累积获胜 100 次	40
Online Kills (50)	线上模式累计击落 50 架次玩家机体	20
Online Kills (100)	线上模式累计击落 100 架次玩家机体	30
Online Kills (200)	线上模式累计击落 200 架次玩家机体	50



全任务流程攻略

MISSION 01 INVASION OF GRACEMERIA

作战 防空战斗（对空）
推荐SP武器 XMA4



当初试玩版的内容就是游戏的第一关。突然出现的敌人轰炸机队另整个城市陷入了大恐慌，而玩家的任务就是在城市被彻底摧毁前击落敌人的轰炸机。刚刚进入战场，相信所有玩家都会被眼前铺天盖地的飞机震撼到，而这正是本作与系列前几作最大的区别。虽然敌人多到让我们手足无措，但本关的目标依然是击毁所有主要目标（红色图标）。初期的主要目标就是沿城市边缘的5批B-52轰炸机编队，虽然周围有大量敌机护航，但好在友军已经帮我们有效地牵制住了它们，因此大家只要将注意力放在轰炸机上就可以了——另外，本作机炮的威力得到了明显的提升，再加上B-52的机动性非常低，因此大家不妨用它们来积攒机炮击毁数。低空的直升机也是主要目标，不过相对于B-52来说它们明显是被敌人遗忘了，不仅没有掩护更是孤单单被放到了我方的战力范围。初期建议大家多利用F-16的SP武器，不仅拥有相当长的锁定距离更能够同时攻击4个目标，是迅速削减战场上敌人数量的最佳选择。



全灭初期主要目标后本关进入第二部分，在一段剧情动画过后敌人的第2批攻击到来，不过除了大量战斗机增援外还有从敌人母舰上发射的空爆型巡航导弹。正如其名，空爆型巡航导弹会在空中爆炸对周围的我方作战单位造成非常严重的伤害，不过幸好在雷达上会事先将预测好的危险地带用橙色区域表示，更会用绿色虚线表示巡航导弹的位置与飞行路线，玩家只要多留意雷达提前进行回避就不会被炸到地面上。一段时间后敌人的Su-33王牌飞行队进入战场，而此时的任务变为到达地图左侧，脱离战场。Su-33无论是速度还是机动性都要比目前玩家驾驶的战机优秀数倍，再加上人数的优势，现阶段玩家与他们交手绝不是明智的选择（一架Su-33能够拿到1480分，遗憾的是即便将他们击退也没有好的奖励……）。建议大家任务更新后马上朝地图左侧全力撤退，只要注意躲避巡航导弹的爆炸区域基本上不会有什么问题。

MISSION 02 VITOZE AERIAL DEFENSE

作战 迎击轰炸机（对空）
推荐SP武器 XMA4

本关一开始玩家需要先驾驶飞机从机场起飞——操作很简单，只要玩家将战机的速度加到最大，在滑行一段距离后就能够拉下摇杆令机头离开地面。与前一关不同，本次我方的战力有着明显优势，空中不仅已经有大量战机飞往主战场，而且整个区域还有多架ESM机为玩家提供额外的电子支援。初期的目标只有位于战区中间位置的一架轰炸机及其僚机，在ESM强大的诱导能力下，玩家的导弹基本上是弹无虚发——建议大家尽量将沿途的杂兵机全部击落，这样不仅能够增加分数，更重要的是能够有效保证我方ESM机的存活率，这一点在高难度战斗中尤为重要。击落第一批轰炸机后伴随增援，敌人的另两个轰炸机编队从地图的10、2点位置同时出现，随后最后一批编队出现在战场的最上方并直



线向下方的城市逼近。由于有ESM的支援效果，这一战的难度要简单得多，如果配合SP武器能够很有效地消灭大量敌人。

MISSION 03 SIPLI FIELD

作战A 支援中央部队（对地）
推荐SP武器 UGB/XAGM

作战B 支援东侧别动队（对地）
推荐SP武器 XAGM

作战C 攻击长距离炮部队（对地）
推荐SP武器 UGB/XAGM

本关开始游戏引入了作战的概念。每一场战斗都会被分为若干作战，每一个作战都有其专有的任务（比如摧毁指定目标或是保护我方战斗单位等），只有满足这些任务条件后该作战才算完成。而要想完成整个关卡的战斗就需要根据要求完成一定数量的作战。本关虽然分为3个作战，但由于战斗区域相隔非常近，因此大家倒是不用去刻意攻击某一作战的主要目标，基本上只要全力攻击就能够很快完成任务。A作战是要玩家为战区中央的地面部队提供空中支援，敌人除了大量战车外还有MIR-2000作为增援。由于正面的敌人火力



很猛，因此建议大家在初期还是以这里为主要战场，利用对地的SP武器迅速消灭中间部分的敌人，减缓友军的压力。B作战是要为东侧的别动队提供掩护，这里的主要目标除了少数几辆战车之外基本都是机动性差的武装直升机，很容易搞定，而完成这一作战后友军的ESM机就会在战场上发挥作用，高难度下应该作为首选作战。C作战的主要目标就是敌人的炮击部队，没有了空中敌人的干扰玩家可以很从容地在高空进行轰炸，不过需要注意的是这里的不少目标都位于建筑物之间，攻击时要注意角度或高度。完成任意2个作战后敌人的大部队在地图上方出现，不仅有战车



和防空部队，更有MIR-2000从空中向我方发动进攻。利用SP攻击虐杀地面目标是一个很不错的想法，不过更痛快的打法则是直接锁定地面目标后发动“攻击邀请”，让友军发挥战斗力快速清场。当地面目标消灭得差不多后，再将注意力转到空中，如果之前顺利完成了B作战，那么在ESM的辅助下玩家将会感到非常轻松。



勋章收集 每完成一个作战就会获得一枚作战勋章，而满足特定条件还能获得功勋奖章。与系列一样，用机炮击落敌机、摧毁大量敌人以及各难度下获得全S评价都能够获得功勋奖章，特别一些的还有战役模式下僚机不被击落、机体不受损、只是用机炮和累计在前线降落10次。

MISSION 04 BARTOLOMEO FORTRESS

作战	任务	推荐SP武器
作战A	突破地面防御（对地）	UGB
作战B	突破野战炮阵地（对地）	XAGM
作战C	援护电子支援机（对空）	QAAM/SAAM

A作战玩家要掩护地面部队突破敌人的3座兵营。由于兵营建造在山麓之间，因此玩家在俯冲轰炸完飞离的时候一定要小心两侧的山峰。整个路线的主要目标基本都是建筑物，而防空火力也比较薄弱，再加上友军移动速度比较慢，玩家有充足的时间逐个摧毁主要目标。作战过程中，玩家会遇到横跨在两座山之间的铁架桥，而桥上会出现敌人的列车炮。列车炮皮糙肉厚，多发普通导弹才可以将其摧毁。虽然列车炮对空中的玩家并不会造成威胁，但对地面的友军就不一样了——尤其是最后部分一座桥上会出现4辆列车炮，高难度下如果玩家不置之不理则后面的地面部队将会损失严重。B作战类似A作战，玩家同样需要掩护友军向战区中部挺进，不过这里的主要目标能够发动远距离炮击，如果玩家不够迅速的话友军损失将非常惨重。敌人的炮击部队大都分布在山腰，而且旁边会有对空机枪以及对空导弹防守，不过好在数量并不多，稍微花些时间就能够清理干净。需



要注意的是如果玩家按照路线前进，则会有不少地面目标是位于山体后面无法攻击到的——尤其是后期几个对空导弹需要玩家折回来才能命中——因此攻击前一定要注意观察，避免浪费SP武器的弹药。C作战虽然是掩护我方电子战飞机进入战场，但实际的战斗很大一部分依然是对地作战。作战开始后首先需要摧毁前方呈三角形分布的总共4组雷达阵，虽然这些并不是作战目标，但这些雷达阵不仅配备了对空导弹，其ESM的影响范围更是控制了C作战大部分区域，如果不能及时排除将严重影响护卫目标甚至是玩家自身的安全。清除了地面上的敌人后，空战就显得简单多了。虽然敌人的数量不少，但在友军的协助以及我方ESM的辅助下战局很快就能被控制住，这里惟一要注意的就是尽量不要在敌方ESM范围战斗，否则被导弹命中的几率相当高。完成任意两个作战后战斗进入后半部分，此时前期目标全部消失，敌人的最终防御工事在地图上方的山丘上大量出现。地面目标以



榴弹炮、直升机以及建筑物为主，对玩家的威胁并不是很大，真正的敌人来自空中——大量的增援战斗机自不必说，其中还有第一关追得我们满地图跑的Su-33！建议大家回去更换XMA4这种能够远距离攻击多个空中目标的SP武器，迅速清理掉空中的杂兵。地面目标位置相对分散，初期玩家可以选择不会受地形影响的XAGM，而以后则可以用FAEB过瘾。

MISSION 05 ANEA LANDING

作战	任务	推荐SP武器
作战A	支援登陆部队（对地）	XAGM/FAEB
作战B	夺回都市·机场（对地／对空）	XAGM
作战C	对舰攻击（对地）	LASM/FAEB

作战A难度不高但比较考验玩家的耐性，敌人不仅位置分散而且无论是杂兵还是主要目标都皮糙肉厚，需要命中2发普通导弹才能摧毁，而且滩头建造的防御塔更是会不断发射导弹影响玩家攻击。当友军登陆后，敌人大量坦克部队出现并开始发动进攻。这时玩家就应该将攻击重点从滩头堡垒转向坦克，因为坦克不仅数量多、火力猛，更会主动攻击友军，高难度下玩家动作速度稍慢就很可能令友军损失惨重。另外，战场远处的榴弹炮部队也是登陆部队的隐患之一，不过好在他们的命中率不高，危险性要远远小于坦克。作战B的任务是要在友军登陆部队成功控制住沿海城市之前提供空中支援，不过这里的战斗对于玩家来说基本上是一边倒的，因为滩头守军全都是以对地面攻击为主，零星散布的几个防空火力点完全成不了气候，玩家甚至可以无视它们直扑主要目标。海岸线上的坦克和榴弹炮很容易解决，不过驻扎在城市里的敌人就不太好打了——如果用普通导弹攻击需要看好目标的位置，否则攻击很容易被周围的建筑物挡住——不过如果大家选择用UGB或是FAEB之类的轰炸型SP武器自然就另当别论了，不过需要注意的就是密集的防空高炮，虽然命中率低但玩



家如果不注意控制高度则很容易被流弹伤到。全灭初期敌人后任务变成协助直升机队夺取机场。虽然防空武器多了一些，但依然无法对玩家造成威胁。另外，机场上未起飞的敌机可以用大范围爆弹一口气清除干净，免得让他们飞起来捣乱。完成作战B后，玩家可以使用这里的机场进行补给。作战C则主要是对付敌人的战舰和海上钻井平台，与系列相同，战斗中玩家只要摧毁舰桥便能够将之击沉，不过在高难度下建议大家还是先以舰载的对空导弹为优先攻击目标。特殊武器方面，初期玩家能够选择的不多，到以后可以利用长距离的LASM来猎杀舰船；而初期建议大家选择A-10的FAEB，不仅能够快速搞定钻井平台，更能够飞到高空对海岸的石油加工场发动毁灭性的轰炸。完成任意2个作战后敌人的增援会到达，而位置与敌人种类则与玩家完成的作战有关。A、B处的增援主要是坦克和A-10，C处的增援是战斗机与专门对舰的NIMROD。

MISSION 06 SIEGE ON SILVAT

作战	任务	推荐SP武器
作战A	营救受包围的友军（对地）	FAEB/XAGM
作战B	攻击战车部队（对地）	FAEB
作战C	攻击长距离炮部队（对地）	FAEB/XAGM
作战D	守卫机场（对空·对地）	XAGM
作战E	攻击列车炮（对地）	FAEB
作战F	守卫变电站（对空）	XMA4/QAAM

与前几关不同，本次作战的最终目标就是救出被敌人包围的6批友军，因此并没有孤立的作战区域，并且这总共6个作战是同时展开的——这里建议的大家根据选择的出现位置调整雷达所显示的作战目标（方向键左右），有针对性地消灭敌人将非常有利于推进作战的顺利进行。作战A只需要消灭友军前方的敌人就能够马上完成，不过建议大家在前往战区的途中多摧毁遇到的火箭炮车，尤其在高难度下这样能够一定程度上减缓友军战力的消耗。另外要注意的是，这里的天空飞有敌人的Su-33，虽然击落他们能够获得收集要素，但初期还是建议大家尽量避免与其纠缠、尽快完成作战。作战B的区域紧邻作战A，不过这里的任务则是要摧毁遍布战区的雷达车。这里的战斗难度较高，因为不仅敌人的防空导弹数量多，而且由于敌人有ESM提供辅助诱导，导弹的命中率都很高——这对于高难度战斗来说无疑是最致命的。建议大家在装备FAEB或是SFFS的情况下飞到高空进行轰炸，令敌人的防空火力变弱后再将注意力转向重要目标。如果是之前已经完成了其他作战，那么此时就不要吝惜，马上发动“援护邀请”，让友军帮助摧毁企图攻击玩家的敌人。作战C的战斗最简单，主要目标全是对机场发动炮击的榴弹炮部队，玩家只要稍微注意一下地面零星的防空炮火就可以很安全地打靶子了。不过需要注意的是，如果初期玩家用很快的速度进入这一战区，很有可能将原属于旁边战区的Su-33吸引过来，



这对于初期的玩家来说就不是什么好事，不过到了后期反倒可以利用这点将他们吸引过来，并在我方ESM的帮助下将他们逐个击落。作战D要攻击的目标全都是坦克和武装直升机，其中坦克从机场的东北方向猛攻守军，而武装直升机则主要从机场的南面攻击这里的地面部队。进入这一区域的战斗后应该先马上发动“攻击邀请”迅速削减南面的直升机部队，之后利用SP武器在地面友军的配合下抵御敌人坦克部队的冲击。这里的机场可以为玩家提供补给，有兴致的玩家可以体验一下在激烈的炮火中紧张降落的刺激。作战E的攻击目标是在战场东侧进行远距离炮击的列车炮，与第4关相同，列车炮防御力很高，除非是用高威力爆弹，否则即使命中3、4发导弹也不一定能够将其彻底摧毁。作战F是本关惟一的空



中战，这里除了主要目标外更有敌人的Su-33小队，不过好在他们是绿色的“杂兵”，实力不够的玩家可以无视他们直接完成作战目标。完成任意3个作战后本关进入后半部分，进攻受挫的敌人开始撤退，而玩家的任务自然就是乘胜追击、还以颜色。敌人会从3个方向向位于地图中央的基地撤退，撤退的敌人不会还击，因此玩家尽可多占些便宜。全灭撤退的敌人后就轮到已暴露位置的敌人基地了，这里的防空火力还算有些猛，不过如果之前玩家装备了FAEB就能够从高空轻松发动虐杀了。需要注意的是，根据玩家完成作战的不同，后半段一同进攻基地的友军种类也会存在差异，坦克能够高效摧毁地面目标、战斗机则主要是攻击天空的敌人，而直升机则是空中地面都能打，在发动“攻击邀请”时一定要根据友军种类选择目标。

敌军作战报告 击落敌人ACE后就能获得相应的作战报告，前半部分只要玩家击落战役模式中出现的STRIGON就能获得，其余的需要击落各关出现的ACE才能获得。需要注意的是本作只有在EXPRET难度以上才会出现敌ACE。



MISSION 07 SELUMNA PEAK

作战A	迎击攻击机（对空）
推荐SP武器	XMA6
作战B	击毁干扰机（对空）
推荐SP武器	XMA6
作战C	掩护电子战机（对空）
推荐SP武器	XMA6/QAAM
作战D	迎击超音速轰炸机（对空）
推荐SP武器	XMA6

战斗一开始会进入空中加油的模式，这里玩家需要控制飞机进入指定的菱形区域并保持一段时间，成功后就会自动为战斗机补充燃油——嫌麻烦的玩家可以按START键直接跳过。作战A需要玩家在敌人的攻击机到达前沿阵地前将其击落，初期敌人会从地图下方开始向阵地移动，随后会分几批逐个由地图的4点方向进入战场并向阵地移动。除了目标A-10还有其他担任护航的战斗机，不过需要注意的是A-10会在低空贴着山脉飞行，但护航机则是在高空吸引玩家的注意力。虽然A-10的防御力比较高，但由于他们是以攻击阵地为第一目标，因此只要玩家绕到后面就能够将其轻松击落，而护航的杂兵则完全可以交给友军对付。作战B的难度是本关最高的，因为玩家不仅要面对大量的敌机，更因为干扰的缘故无法利用雷达了解周围的战况。选择XMA6或QAAM作为SP武器是比较明智的选择，XMA6能够让玩家在干扰区外锁定并攻击复数敌人，由于目标机的运动性差，因此基本上是逃不出这种攻击的。只要击毁目标机，其产生的圆形干扰区就会消失，而此时玩家只要略作调整就可以如法炮制地攻击下一组目标了。



作战C将是玩家目前为止遇到的最为混乱的空战，任务是保护电子战机抵达战区为友军提供支援，而敌人为了阻止我方的这一举动不遗余力地派出了大量战斗机进行拦截。不建议大家将这一作战作为初期目标，因为要对付的敌人数量确实是不少，而且玩家并没有非常有效的手段迅速完成任务进入其它作战。能够在远距离同时攻击多个目标的XMA6是执行这一作战的首选，而如果之前玩家已经完成了其他作战任务，则这里完全可以冲进敌群，将敌人的火力都吸引过来并发动"援护邀请"，这样其它护航机变能够快速击落大量的敌机，令战斗很快结束。作战D对玩家战机的性能要求比较高，除了速度以及出力外还应该具有良好的转向性能，否则很有可能在高速转向的过程中与目标产生过大的距离。敌人的超音速轰炸机并不会在战斗一开始后便出现，只有当玩家主动执行这一作战或是战斗经过一定时间后（出现后无线电中会有明显的提示）由地图的右上角进入战场并直扑我方前沿阵地。完成任意3个作战后敌人开始撤退，不过一定时间后伴随大量空中爆炸，15架敌人的小型无人驾驶飞机DRONE出现。



DRONE自身并没有攻击能力，但可以诱导敌人的空中爆弹在其周围爆炸从而严重威胁到我方的战机。DRONE的机动性相当优秀，即使玩家在近距离发射导弹都有可能被其躲过，再加上玩家还需要随时观察雷达来躲开空中爆弹的攻击区域，因此更难有效命中DRONE。发动"攻击邀请"在高难度下效果并不是十分明显，即便是在我方ESM的影响下命中率也并不能有保证，个人比较倾向的打法就是在追逐中使用机炮，高威力的机炮只要碰到目标基本上就能将其摧毁，不过这种打法还需要有一定的运气成分在里面。

MISSION 08 SAN LOMA ASSAULT

作战A	支援地上部队（对地）
推荐SP武器	SFFS
作战B	援护轰炸机（对空・对地）
推荐SP武器	XMA6/SFFS
作战C	对舰攻击（对地）
推荐SP武器	LASM

作战A完全是对地面的虐杀，因此难度相当低。战斗一开始友军便已经与敌人的守备部队交战，但好在敌人的战力比较分散而且数量也并不多，因此留给玩家的时间非常充足。地面目标基本为坦克和建筑物，两侧的山腰上会配置有防空导弹和对空机枪，不过由于数量实在是太少了基本上就是给玩家送分的。这一作战总共分为3个部分，全灭主要目标后新的敌人会出现在下一个区域，因此只要跟着雷达的显示打就不会跑到其他作战区域。前两个部分战况全都是倒向玩家这边，只有在最后部分敌人的防空火力大量出现后玩家才有可能需要留意躲避导弹，不过使用SFFS能够快速削减敌人的数量。作战B是要在友军轰炸机执行任务期间提供援护，玩家主要的攻击目标是主动攻击轰炸机编队的F-14以及地面上的众多防空火力。由于轰炸机的高度优势，地面的攻击命中率都会很低，但机动性差就导致会被战斗机当活靶子打。要想顺利完成作战建议大家装备能够远距离同时攻击





复数目标的XMA6等SP武器，第一时间击落严重威胁轰炸机编队安全的敌方战斗机。但这种选择会导致玩家无法快速削减地面防空火力的数量，再加上战区被敌人的ESM覆盖，高难度下玩家在这里被击落的可能性是最高的。由于敌人位置分散，FAEB等爆弹型SP武器在这里的作用并不是很大，反倒是能够精确锁定地面目标的GPB和拥有大面积攻击区域的SFFS能发挥明显效果。作战C需要玩家击沉大量敌人的战舰，不过在高难度下舰载的防空武器会对贸然进入其射程的玩家造成很大的威胁。如果使用普通武器就一定要先在外围尽量摧毁舰载对空导弹，不过如果有SP武器LASM就能够在远处的安全位置逐一将其击沉了。作战C的流程最短，不过当玩家完成作战后敌人的无人驾驶飞机DRONE会在整个展区出现，如果要顺利完成后面的作战（尤其是高难度下的作战B援护轰炸机）建议大家还是击落一些DRONE会更保险一些。完成任意2个作战后战斗进入后半段。城市周围的防御已经全部被摧毁，现在终于可以发动总攻了。敌人的守军数量相当多而且都聚集在港口城市，发动"攻击邀请"后就能够重创这里的守备部队。

MISSION 09 HEAVY COMMAND CRUISER

作战	攻击重巡航管制机（对空）
推荐SP武器	XMA6/FAEB

飞行一段距离后就能够通过肉眼看到远处目标的庞大身躯，此时由于敌人的航空编队正在加油，因此除了空中母舰以及4架大型巡航机外周围并没有任何战斗机护航。正式开战前玩家首先会看到总共6架空中加油机迎面飞来，顺手干掉几个捞些分数，不过不要将注意力都放在他们身上，因为马上就要展开对对目标的总攻了。空中母舰及其周围的大型巡航机除了体型上的差别外在机型构造方面基本是相同的，机翼上方以及机尾都装备有对空火炮，而为了获得足够的动力，这些巨大的飞机拥有多台大功率引擎，而这些引擎被放置在三角形机翼后方的夹层之间，从正面或是侧后方都无法命中。初期的战斗玩家只能锁定目标身上的对空火炮，将每一架巡航机上的对空火炮全部摧毁后才能开始攻击机翼后侧的引擎。体型最大的空中母舰在整场战斗中都不会改变航向，但其他的巡航机则会在一定范围内旋回躲避玩家的攻击。另外，巡航机的防空火力虽然并不会对玩家造成什么威胁，但多架巡航机搭载的ESM能够覆盖整个战区。交战一段时间后敌人的Su-33小队全机升空并将目标锁定为玩家，此时如果不能尽快击落巡航机另敌人的ESM影响力下降，那等待玩家的将是纷飞的导弹地狱。初期如果玩家手中没有强力战机的话，其实可以选择驾驶A-10装备FAEB出战。A-10的慢速虽然会在行军途中被大部队落下，但这样正好将敌人的吸引力引向了友军，玩家可以安全地实施轰炸。FAEB的特点就是威力大，而且爆炸后能够波及到周围很大一片区域，利用这点我们能够一次攻击就摧毁空中母舰或是巡航机身上的所有目标——也就是说只要成功命中2枚FAEB就可以击落1架目标机。不过不同于攻击地面目标，从空中向飞行中的敌人投弹还是需要一些窍门的。比较稳妥的方法就是在目标上空与其保持同一行进方向并在目标前方位置投弹，这样只要玩家与目标间的高度不是很大，基本上都能命中——但缺点是每次攻击前的调整都会耗费不少时间。另一种方法则是由高空俯冲并在极近距离内完成投弹、脱离动作，这种方式的好处是发动攻击不受距离、航线等限制，而且即使目标正在进行回避动作也依然能够命中——缺点也是显而易见，要想获得高命中率就要在投弹前尽量缩短与目标间的距离，但这样就很可能令玩家撞到目标巨大的机身上。当





击落全部巡航机以及摧毁空中母舰的所有引擎后，任务的目标变成攻击位于前端的驾驶舱。要想命中驾驶舱就需要从正面发动进攻，而此时空中母舰会不断放出导弹击退周围的敌人，因此建议大家从其下方快速飞到远处并折返发动攻击。需要注意的是，在整场战斗中空中母舰都会向外围发射空爆型巡航导弹而且频率非常高，打算返航补给或是在最后阶段都一定要留意雷达上标出的危险区域。



友军作战报告 相对于收集敌军作战报告，友军作战报告的获得方式就简单得多了。只要玩家成功完成作战，令友军部队存活到最后，这样在战斗结束后就能获得相应的友军作战报告。

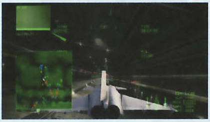
MISSION 10 RAGNO FORTRESS

作战 A	支援中央突破部队（对空・对地）	推荐SP武器 XAGM/XMA6
作战 B	攻击发电设施（对地）	推荐SP武器 FAEB/QAAM
作战 C	攻击隧道内部（对地）	推荐SP武器 ——

作战 A 的目的地在敌人阵地的中心，而沿途玩家需要摧毁大量防御部队才能保证友军安全通过。在高地上敌人部署了多层防御线，建议大家以位于最前线的坦克为优先攻击对象，这样能够有效地保证友军部队的存活率。只要能够突破敌人的坦克防线，后面就可以用长驱直入来形容了。位于后排位置的对空导弹和机枪在友军的炮火下很快就被消灭干净了，而玩家在这期间要做的除了顺手挣些分外主要的还是尽量击落天空中的杂兵。随着友军的推进，敌人的直升机部队以及 AV-8 部队会分别从峡谷两侧突然出现发动攻击。这两种敌人能够悬停在空中攻击友军，一定要尽快摧毁——这种空中悬停的能力也许对地面部队是致命的，但却方便了玩家，如果在较远距离发射 XMA6，甚至能够将出现的敌人一次全灭。到达敌人要塞后玩家就要在友军遭到重创前尽快完成作战，要塞的碉堡都需要至少两枚导弹才能摧毁，不过使用机炮的话却能够很快搞定；要塞前方的列车炮也是一样，因此建议大家用导弹攻击要塞前沿的坦克并在迂回过程中用机炮摧毁附近的碉堡等目标。作战 B 相对节奏比较平稳，玩家沿着河道摧毁



重要目标以及企图从低空发动突袭的敌 F-15小队。在河道的尽头玩家能够找到发电站，这里的防空能力很差，玩家可以轻松完成作战。不过需要注意的是在迂回过程中有可能撞上高耸的铁架，因此大家还是尽量飞离发电站再开始折返会比较安全。作战C的战斗难度并不大，但却是对玩家驾驶技术的一次考验。作战的攻击目标全都隐藏在峡谷间的隧道中，玩家需要先在广阔的战场上找到进入口。地图上的标记能够为玩家提供入口的大致位置，而注意观察就会发现每个入口外都会悬停着我方的直升机。摧毁入口的闸门后玩家就可以进入隧道了，保持低速与平稳的飞行是这一作战的关键，而在隧道中攻击目标的同时一定不要忘记躲避隧道内部的障碍物，而且遇到有弧度的隧道时尽量用 LB 键或 RB 键调整航向。完成任意 2 个作战后战斗进入后半部分。失去外援的敌要塞已经没有任何希望了，而我军的总攻也正式开始。首先是要摧毁要塞周边的碉堡，与之前的目标不同，这些碉堡的防御力要高出很多，用普通导弹



攻击会非常耗费时间的弹药，建议大家返回基地补给并更换对地专用爆弹型 SP 武器，这样才能有效展开战斗。摧毁全部外围碉堡后，总部会发来新的作战目标，此时玩家需要与友军配合摧毁要塞内的敌坦克守军以及要塞的指挥中心。坦克部队基本上都用不着玩家亲自动手，一个“攻击邀请”差不多就能够全部搞定，而指挥中心如果不使用爆弹炸会比较难打，不过此时敌人已经完全失去抵抗能力，玩家可以慢慢蹂躏这两个可怜的目标。

MISSION 11 THE MOLOCH DESERT

作战 A	支援战车部队（对地）	推荐SP武器 FAEB/SFFS
作战 B	夺取机场（对空・对地）	推荐SP武器 FAEB
作战 C	掩护轰炸机・攻击敌司令部（对空・对地）	推荐SP武器 XMA6
作战 D	援护电子支援机（对空）	推荐SP武器 XMA6/QAAM

作战 A 是本次战斗的重点部分，玩家要在友军的地面部队向敌总部推进过程中提供空中支援。由于作战区域位于最前线，因此当玩家赶到时双方早已经交火，而此时的友军正被敌人的坦克部队、火炮部队以及A-10小队同时攻击，情况万分紧急。坦克部队位置较分散，使用 SFFS 能够对一片区域的敌人造成巨大伤害，但投弹时需要一定的角度才能令攻击覆盖到最大的区域；FAEB 适合用来攻击战场两侧的火炮方阵，只要将弹着点设在方阵中心位置就能够一次将其全灭；A-10的数量与威胁性都远远不及地面上的敌人，因此大家可以将其留到最后再收拾。作战 B 空战部分并不是重点，因为在我方数量优势下敌人的飞机很快都将会被击落。机场外围的坦克防线对于玩家来说就是送分的，不过这里敌人空中的杂兵机倒是攻击性很高，建议大家先取得制空权后再开始清扫地面。机场的防守相当严密，大量的对空导弹等待着玩家的到来。这里建议的大家稍微配合下友军的步伐，等大部队压上后再集中摧毁机场周围的防空火力。这里除了防空火力以及建筑物外，跑道上还有不少等待起飞的战斗机，利用 FAEB 进行轰炸，尽量减





少敌机升空的数量，这样也能够降低战斗的难度。完成作战 B 后玩家可以使用这里的机场进行补给。作战 C 一开始友军的轰炸机编队便遭到了敌战机的拦截，不过好在数量不多并不会对作战造成太大影响。在向目标地点前进过程中，敌人的战斗机编队会分批出现，但只要装备 XMA6 就能在短时间内搞定。初期主要目标只有敌司令部周围的几个雷达站，但当轰炸机编队开始投弹后，基地所在位置出现真正的目标——不过基本上都是建筑物，因此只要在攻击时注意高度不要被防空高炮的流弹打中就没有问题。作战D内容最简洁，玩家就是要保护电子支援机到达战场中心位置就可以。这里的战斗全是空战，因此 SP 武器最好选择XMA6或QAAM。惟一需要注意的就是敌人会从几个方向同时向友军发动攻击，大家不要左顾右盼，先干掉一侧的敌人再转向其他方向。完成任意2个作战后战斗进入后半部分，此时战区内的敌人开始向外撤退，玩家可以利用这个机会多捞些分数。很快，敌人的 Su-33 小队出现在玩家正前方，此时虽然指挥中心下达了撤退的命令，但怎么可能还像早前一样再夹着尾巴逃跑。本次战斗玩家没有指挥值用于发动“攻击邀请”，不过现阶段玩家手中的战机性能已经不输给 Su-33，再加上敌人只有 6 架，而我方的空中力量也非常靠得住，击落这些昔日的王牌驾驶员并不是什么幻想。

MISSION 12 WEAPONS OF MASS DESTRUCTION

作战	制压大规模杀伤性武器运输车（对地）	推荐SP武器 XMA6/XAGM

玩家的任务是摧毁敌人位于河道尽头的大规模杀伤性武器运输车，不过为了能够突袭成功玩家需要沿着河道低空飞行，避免被敌人侦测到。相对于系列以往的“峡谷飞行”，本关在飞行难度上有所降低，不仅高度限制变得比较宽松，玩家的飞行空间也变得很宽阔——毕竟不是在峡谷中间飞行。沿途玩家需要先摧毁遇到的 3 个前哨站，需要注意的是当被前哨站的敌人发现后需要尽快消灭全部的敌人，而不少敌人是位于建筑物旁边，因此需要调整角度才能令导弹命中一分散的位置另 FAEB 等爆弹型SP武器用处不大，能够同时攻击 4 个目标的 XAGM 倒是可以用一下。如果有遗漏的目标大家也不用着急，只要在离开这一区域前调转机头回去补漏就可以，这里山与山之间的距离足够玩家的战机迂回。运输车就停在河道尽头的基地中，当玩家出现在这一区域时他们会企图加速逃离，不过这对于发射出去的导弹来说根本



就是徒劳的。完成作战后高度限制解除，同时要求玩家按照指示前往地图左侧撤离战斗。虽然此时有不少目标可以让玩家过瘾，但建议大家还是应该尽快向战场左侧移动，因为很快玩家脸上的笑容就会消失了。随着警报声的不断响起，越来越多的敌机出现在战区并将攻击目标指向了玩家。再厉害的驾驶员面对这些铺天盖地蜂拥而上的敌人同样都会束手无策，此时玩家惟一能做的就是一边继续向地图左侧撤退一边不断回避来自各个方向的攻击。很快，总部发来新的指示，要求玩家击落这些敌人一相信听到这个命令大家都会跟16一样一边大骂总部混帐一边拼命地翻滚着机身，看着满天空的红色目标，“绝望”二字在玩家的脑海中越来越清晰。不要放弃，更不要按 START 键返回任务最开始去更换 SP 武器，在挣扎了几分钟之后，雷达上终于显示出了希望——大量的蓝色三角形从地图左侧赶来支援玩家，而且数量越来越多。



在友军赶到的同时，玩家的指挥值将获得 100% 的恢复，此时大家终于在整个系列中体会到被营救的感觉。接下来的战斗就变得简单多了，发动“攻击邀请”以及“援护邀请”便能够将劣势扭转过来，而这一过程中玩家要做的就是继续回避敌人的攻击，等待友军控制局面。

关于 S 评价 本作中评价主要就是与玩家获得的最终得分挂钩，只要在战斗中大量杀敌基本上最后的评价都不会低。需要注意的是，完成作战也会有评价，但作战失败并不会扣分，但会影响战斗结束后的奖励分数，因此如果某个作战情形不妙，建议大家马上改换另一个更有把握的。



MISSION 13 THE LIBERATION OF GRACEMERIA

作战A	夺取机场（对空·对地）
推荐SP武器	FAEB/SFFS
作战B	夺取议事堂（对地）
推荐SP武器	FAEB/SFFS/XAGM
作战C	夺取放送局（对地）
推荐SP武器	XAGM
作战D	对舰攻击（对地）
推荐SP武器	LASM
作战E	击毁电子支援机（对空）
推荐SP武器	XMA6/QAAM
作战F	击毁电子干扰机（对空）
推荐SP武器	XMA6

在作战A中玩家需要先与友军将机场外围的防御部队清扫干净后才能正式发动进攻。敌人的防守力量主要是地面防空火力，不过由于位置分散因此对玩家的威胁并不是很大。到达机场附近空域后，敌人的战斗机会陆续从跑道上起飞，此时建议玩家使用SP武器集中轰炸跑道，尽量不让他们升空——只要能够有效抑制住敌人空中力量的出现，这一作战的难度将大幅度下降。作战B是所有作战中难度最高的，玩家要与友军地面部队配合从城市外围逐渐打进去。初期城市外围的抵抗还算不上什么，小股的防空火力以及单架的战斗机很容易就能搞定。随着越来越临近城市中心，敌人防守部队的数量也越来越多了起来。这里最大的特点就是敌人的火力大部分都会集中在玩家身上——尤其是空中的敌人，攻击频率绝不是以往各关能够相比的。当玩家突破第3层防线时会发生进入城市的友军被敌人伏兵包围的事件，此时玩家一定要迅速前往救援，否则很有可能导致作战失败。这里的战斗需要注意的就是不少目标周围都有建筑物，如果不选择好角度攻击将很难命中。特殊武器方面SFFS在作战初期能够发挥不错的效果，XAGM在中后期能够有效保证玩家在攻击后的生存率，而FAEB则主要是最后的救援作战，投弹技术过硬的玩家能够很快将敌人的伏兵清光。作战C相对就要简单不少，玩家主要的攻击目标只有地面的坦克以及火炮部队，而敌人的空中力量也比较薄弱。SP武器XAGM的优点就在于它会从目标的正上方发动垂直攻击，这样即使目标躲在建筑物



后面也难逃一劫——尤其是最后在放送局周围的战斗，大量的高楼将会令使用普通导弹的玩家非常痛苦。如果使用LASM将令作战D变得异常简单，玩家要做的就是在远处慢慢击沉射程内的战舰，至于空中的敌人，留到最后也没有关系。作战E和作战F的战斗区域基本是重合的，因此大家可以考虑这两个作战一起完成。由于敌人电子干扰机的缘故，雷达在这片空域的收到的影响相当严重，不过这也正好令干扰机自己暴露了自己——圆形干扰区域的中心位置，只要向这个方位观察一下就能马上发现带着僚机盘旋的目标。建议大家从远距离利用XMA6发动进攻，这样就能一口气消灭目标周围的杂兵，接下来只要一串机炮扫射就能够将其击落。F-22是作战E比较难对付的目标，不仅运动型、机动性高，再加上玩家的雷达并不能正常发挥作用，因此可以先放到一边不管，等到击落全部电子干扰机令雷达恢复后再与友军联手收拾他们。完成任意4个作战后敌人的ACE登场，机体的机动性有着压倒性优势，经常会遇到对方一个翻滚就把我们甩开的情况。武器方面，BOSS会操控大量无人机攻击作战区域内的所有目标，不过幸好这些无人机只装备了机炮，因此并不会成为真正的威胁，而BOSS机则能够一次发射大量导弹攻击玩家——经常遇到的情况是玩家正紧咬着BOSS不放时发现他一个爬升并在空中稍作停顿后，雷达上便显示出大



量导弹扑来——如果不能及时躲开即使是普通难度也有可能直接被击落。当BOSS的HP降到1/2以下后，不仅攻击频率加快，更会在攻击后"隐身"，此时玩家无法锁定BOSS甚至在地图上都看不到他。前期对付BOSS最好的办法就是SP武器和普通导弹的弹幕攻击，不过如果能够抓住BOSS在空中平稳飞行的短暂时机（必定会出现，但时间与次数完全随机）用机炮猛轰，一轮攻击就能够打下其一半的HP。后半部分BOSS的攻击明显更为积极，建议大家专心回避导弹并耐心观察雷达，等到发现周围友军数量足够多的时候发动"攻击邀请"并由守转攻，运气好的话1、2轮攻击就可以搞定了。

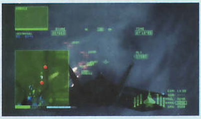
MISSION 14 GRACEMERIA PATROL

作战	警戒首都上空
推荐SP武器	XMA6

首都获得解放后人们欢欣鼓舞，虽然战争还没有真正结束但大家已经按耐不住胜利后喜悦的心情，提前庆祝起来。虽然这场战争的最终胜负结果已经非常清楚了，但安全起见，以防万一，玩家与其他驾驶员在夜间依然要驾驶战机确保首都周围的安全。从机场升到空中后，玩家要根据指挥塔的指示前往指定地点巡逻，要注意的是到达巡逻点后并不会马上标出下一个目的地，而是要等大量的对话结束后才能前往下一个地点。完成全部巡逻任务后一直以来与玩家并肩作战的僚机突然表示在这场战争结束后他会选择退役，原来在执行本次任务前刚刚获得消息，他的妻子和女儿都已经在解放首都的战斗中不幸遇难了。就在大家为这一消息感到惋惜的时候，指挥塔发出了警报，原来从地图东北角探测到不明物体正以惊人的速度向首都位置移动。远程巡航导弹！不明物体的正身终于被判明，但就在我方准备从地面拦截的时



候敌人的巡航导弹突然在空中爆炸，随后分裂出多个子弹继续向首都袭来。这一突然的变故令地面防空部队无法迅速作出反应，全部的希望都寄托在正在空中巡逻的战斗机身上。前半部分巡逻任务结束后敌人的巡航导弹出现，此时玩家应该全速赶往现场。巡航导弹放出子弹后，玩家的任务自然就是将其全部击毁，好在虽然目标不少但它们的飞行速度都比较慢，而且更能够被导弹锁定，因此只要绕到后面就能够短时间内轻松击落。不过敌人明显是想以量取胜，先后会从几个位置发生总共7次攻击——尤其在最后，巡



航导弹更是会从3个位置同时出现并放出子弹。此时建议大家先去攻击最右侧的目标，使用XMA6在最初便能够摧毁半数以上目标，随后只要掉转方向击落漏网之鱼便能够最快速度地向下一批敌人冲去。

MISSION 15 CHANDELIER

作战	破坏最终兵器
推荐SP武器	FAEB

虽然这场战争的失败已成定局，但敌人并不打算老老实实地接受这一现实——前一关的巡航导弹袭击只是个开始，真正



的也是最后的顽抗现在才开始。本着"我拿不到别人也别想要"的原则，敌人在战场上推出了巨大的能量脉冲炮。这门体积堪比小山的巨型兵器能够将难以想象的能量压缩在一起，借助超长的脉冲加速轨道（也就是炮管）将能量弹发射到任何地方——玩家最后的任务就是在首都被摧毁前阻止能量脉冲炮的发射。初期面对这个庞然大物所有人都无从下手，不过幸好在偶然情况下，一对母女让敌人的军官良心发现，提供了这一超级武器的设计图。根据设计图，我方很快就找到了能量脉冲炮的弱点所在，而获得新数据后的玩家终于能够在遍布整个战区的目标



上看到表示弱点的红色图标了。弱点分散在能量脉冲炮的两侧和后方，其中的大部分都需要数枚导弹才能够完全摧毁，不过如果使用高威力、大范围的FAEB则会令攻击变得非常有效。敌人自然是不会让玩家轻易破坏自己的计划，除了能量脉冲炮周围不计其数的防空火力外，敌人还会排除大量Su-33和Su-47战机升空拦截玩家。虽然现在驾驶Su-47的机师无法与王牌小队相提并论，但Su-473的性能却是如假包换的，再加上同时出现的数量确实不少，因此玩家在空战上的压力甚至比地面战还要大。摧毁全部冷却装置后会发生剧情，僚机冒死冲入能量脉冲炮下端为玩家提供了应急冷却装置的位置，此时玩家就要飞到炮身下方将应急冷却装置摧毁。这里需要注意的是任务更新后通往炮身下方通道的两侧会出现大量对空机枪，如果玩家硬冲很有可能损失惨重，建议大家使用SP武器或是发动"攻击邀请"清扫一下道路再继续执行任务。摧毁急冷却装置后还并不能迎来真正的结局，最后玩家需要从炮口飞入，攻击位于最里端的核心，只有这样才能真正令这个战争机器从世界上消失。



战斗期间的记录 游戏采用完成每当1个作战被完成后自动记录的系统，有些关卡可以利用自动记录变得简单。最有代表性的就是最后一关的后半部分，在任务变成"钻洞"后如果被干掉从记录点再挑战的话会发现飞机是笔直地朝着"洞口"飞去的。



上海大学的优质教育资源融合顶尖企业的技术力量

著名游戏、影视动画职业教育品牌上大CIA成长之路

历史沉淀品牌

近年，随着动漫、游戏产业的热门，各种相关培训机构如雨后春笋，纷纷加入到动漫相关以及游戏影视动画的培训中来。其中有既注重质量的品牌培训机构；也不乏鱼目混珠借个地方，凑几个教师的草台班子。给热爱游戏影视动画的学生和家长在选择上造成了很大的难度。如果选择不好，学生不仅无法通过学习掌握一技之长，获得心仪的工作，并且浪费了大量的时间和金钱。

五年多来，上海大学和CIA数码合作开设的上大CIA游戏影视动画职业教育始终坚持一条原则：用重点大学的规范教育资源融合有优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。时间造就品牌，五年来，上大CIA已经开办了21期一年全日制的游戏动画和影视动画专业班，毕业生已经超过2000名，遍布在各大游戏动画企业合各类设计制作企业。最近，延长路校区的学生在学校组织的招聘会上，与上海五十多家知名游戏动画企业齐聚一堂。用人单位的认同、时间的沉淀，决定了上大CIA作为游戏动画教育品牌的领先地位。

领先源于不断进步



上大CIA的职业教育课程体系来源于CIA数码科技01年从加拿大高科技互动艺术学院引进的先进动画教育理念和实用的课程体系。在上海大学5年的教学实践过程中，不断修改、创新，目前已经逐步成为游戏影视动画职业教育行业的标准教学体系。该课程体系为一年制全日制教学，教学内容包括基础技能、专业软件工具、实际游戏影视岗位技能三大部分，总学时数达1080学时，接近普通大专三年的教学时间。CIA数码出版的MAYA、3DMAX、动画后期制作、Premiere等12种教材已经作为上海市教委考试院动画自考（独立本科段）专业指定教材，和上海多媒体设计与应用能力考核办公室合作开发考证专用教材。

为促进行业发展，上大CIA的所有教学资源全部公开，包括最新的主要课程的同步教学视频。（感兴趣的朋友可以在网站www.cia-china.com上浏览）。当然，这也督促上大CIA的老师需要不断创新和提高自己的教学能力，使所授知识不断面向于岗位工作的最新变化。上大CIA的目标就是：开门办学，不进则退。

加入上大CIA，进入游戏影视动画制作人才俱乐部

作为历史悠久的数字艺术职业教育机构，五年来，上大CIA培养了超过2000名中高级专业游戏影视动画制作人才，所培养的数字艺术人才已经成为各大制作机构的中坚力量，这是非常有用的校友力量。历届的CIA学员都是校友，逐步形成了一个巨大的CG制作人才俱乐部，在这里同学们互相帮助，互相竞争，既能提高自身技术能力，又能够帮助就业



在我校组织的上海大学CIA学员专场毕业招聘会上，高质量的学生作品受到各大游戏、影视制作企业的青睐，就业率屡创新高！

【友情链接】

上大CIA第22期班将于11月30日开学。本期开设三维游戏动影视动画制作、游戏程序设计两个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时。

计划招生共60名，凡年满18岁的学员均可报名，额满即止。

上大CIA22期教学、生活安排在上海大学嘉定校区，交通便利，住宿条件、教学设施好

报名电话：021－62539082

报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院本部B楼211室

学游戏拿高薪！

上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十二期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 开学时间： 2007年11月30日

三维游戏影视动画专业研修班 （全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班 （全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书： 完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业证书，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点： 上海大学嘉定校区；
住宿安排：上海大学嘉定校区学生公寓。

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁；
热爱游戏制作、影视动画者，免试入学。





成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

文 火云 美编 anubis



作为PSP主机上第1款"《恶魔城》系列"的游戏，本作的意义非凡，所以Konami选择了系列中人气最高的《月下夜想曲》作为附送游戏，想必有不少玩家会因此而购买这款游戏。不过，在进入游戏后你会发现，完全重制的《血之轮回》究竟有多么优秀，全新制作的3D场景与人物造型，重新录制的音乐，让玩家能够领略到这款十几年前游戏的全部魅力。由于游戏中收录的《月下》部分基本有没任何的变动，而且相关的内容会在本期的《游戏进行时》栏目中出现，所以文中将并不会涉及到《月下》的内容。本作与PC-E版的隐藏要素基本没有什么变化，所以玩家参考本攻略去玩PC-E版，一样能够将完美结局打出。

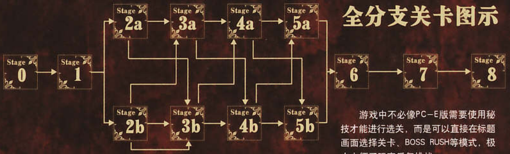
Castlevania The Dracula X Chronicles

恶魔城X 编年史	Konami	ACT
PSP	Castlevania: The Dracula X Chronicles	美版
	2007年10月23日　1～2人	29.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：13岁以上

基本操作

键位	作用
←→	控制角色移动
↑↓	上下楼梯，平时下为蹲下
X	跳跃
□	普通攻击
△	使用必杀技
X、X	后空翻（Maria为二段跳）
↑+□	使用副武器
↓+X	滑行（Maria专用）
↘+X	前滚翻（Maria专用）
↑↓→+□	分身必杀攻击（Maria专用）
Start	暂停／开始游戏

全分支关卡图示



游戏中不必像PC-E版需要使用秘技才能进行选关，而是可以直接在标题画面选择关卡、BOSS RUSH等模式，极大方便了玩家反复挑战。

完美结局流程攻略

Stage 0 街道

Prologue

游戏的一开始，依旧是和老朋友死神对决的桥段，死神为了检验吸血鬼猎人Richter的能力，开始袭击Richter所乘坐的马车。在马车上进入战斗后，死神首先会扔出手中的镰刀向你发起进攻，用手中的鞭子就能够将镰刀破坏。在马车上Richter的身体会不断向后退，所以要尽量将位置保持在版面的中间。击中死神两次后，他会召唤出一个巨大的骷髅，此时要注意回避。死神撤退后才会开始真正的关卡。

Stage 1 废墟之村

Birthplace of Tragedy

初期的战斗基本没有什么难度，只要保证那些笨重的骷髅们在靠近你之前将它们抽成一堆骨头就可以了。当然，在前进的途中也别忘了破坏蜡烛收集心、金钱以及更换合适的副武器。通过第一个版面需要登上楼梯向上方前进，注意不要被骷髅扔下的木桶砸中。来到第2层将身后墙角破坏可以得到一个钱袋。向右侧前进时注意从燃烧楼房的窗户里跳出来的骷髅，在将尽头处出现的新骷髅兵解决掉后，顺着楼梯下到下层，跳过缺口在最右侧将墙壁破坏能够得到补充体力的道具(Richter与Maria的会有所不同)。在最下层会出现一个分支。



分支A

从楼下向右走出门来到庭院之中，现在惟一需要注意的就是天上飞的蝙蝠和地上的巨石怪了。其实相比之下还是蝙蝠更讨厌一些，虽说巨石怪只有上半部分具有攻击判定，但是只需要注意它们的两种攻击，一是从嘴中吐出的三个火球，用鞭子能够将火球打掉；二是向前方的拳头攻击，只要蹲下或离它远一些也能回避掉。使用Richter时用副武器斧头就可以轻松干掉这两个巨石怪(普通攻击需要6次)。干掉巨石怪后进入下一个房间就能够见到这个分支中的BOSS了，战胜BOSS后进入Stage 2a。分支a与b关卡中的BOSS都是一样的，所以在文中只对分支a关卡中的BOSS进行讲解。



BOSS 飞龙

分支A中的BOSS与分支B中的BOSS相比要简单得多，因为在它没有进行攻击时，我们只需跳起就能够轻松地攻击到它。飞龙的攻击方式有三种，上来的第一招80%是从空中的俯冲攻击，只要不站在它的身体下方就不会被攻击到；第二种是向地面的喷火攻击，此招的射程较远，而且喷在地面散射出的火焰也具有攻击判定，需要站得远一些才能完全回避；第三招是速度比较快的冲击波，及时跳起来就能将其回避。在使用Richter时，建议使用斧头作为副武器会比较简单。



©1986 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

分支B

从楼下到达下层(如图所示位置)，将下水道左侧下方的墙壁破坏会出现一个大心，跳到对面将上方的墙壁破坏即可进入本关的B线路。进入分支B将漂浮在空中的家伙解决掉就能够安心地跳上



前方移动的平台了，平台的左侧蜡烛中有一个大心和一个小心。从移动平台上跳下来到最下层(其实在移动平台上跳几下，也能够使平台毁坏而掉落到下层)，将左侧的墙壁破坏后杀死左侧房间中的食人花，最左侧的墙壁中能够得到No.13唱片。

将右侧的墙壁破坏进入另一条隐藏通道，升降的水桶的房间内，跳到最下方右侧破坏墙壁能够得到回复道具。站在向上升起的水桶上到达上方，进入房门后开始BOSS战，战胜BOSS后进入Stage 2b。

BOSS 水龙

水龙的攻击方式比较单调，只要抓住机会攻击它的头部就能对其造成伤害。它最主要的攻击手段就是从水中突然跳出，越过桥后再跳入水中，此招比较好回避，不过由于出现的时间较短，所以能够攻击它的机会也比较少。在桥上抬起头吐出水球的攻击，站在它的头部下方或看准时机跳到它的身后就可回避，而且还可以跳起攻击它的头部。第三招就是缠绕在桥上的攻击，站在它身体与桥面的空隙处即可回避。注意BOSS在临死前还会突然从水中窜出发动最后一次攻击。

Stage 2a 恶魔城入口

O Lord, Please Give Me Strength

本关在大雨的野外开始，新出现的小号骷髅兵要比上一关那傻傻的大家伙灵活多了，而且还会向我们扔出骨头，当然，也要小心那些蹲在石头上会突然飞起的乌鸦，由于Richter的鞭子在空中的攻击判定时间很短，所在在对付这些飞在空中的怪物时要特别小心。拿着盾牌的盔甲兵也是个难缠的家伙，虽说它发出的攻击都能够使用普通攻击抵消，但是还是要提醒大家，上段的斧头只能站着攻击才能将其打掉，而下段的斧头则需要蹲着攻击才行，而且斧头在飞出去后还会像回旋镖一样再度飞回。

一路杀到恶魔城边，待吊桥放下后就可以进入城中了。豪华的城堡内有很多僵尸出现，虽说它们不会攻击，但是却是以数量取胜，别企图将它们一网打尽，因为它们会源源不断地出现。在这个场景中眼球怪是需要注意的敌人，它们在空中的移动速度很快，小心不要被碰到。在前进的过程还要留意画面上方天花板上的吊灯，吊灯会在玩家经过它的下方附近时落下。

进入第2个房间后，没走两步身后一个腐牛怪便破墙而入，这里有一个分支供玩家选择，跳入前方地面的裂缝中进入分支B，跳过裂缝继续前进进入分支A。



分支A

在腐牛怪的追击下跳过地面的裂缝进入下一个房间，没想到它居然会撞破房门继续追过来，赶快跳上前方的石块



上，腐牛怪在撞到墙上之后终于停了下来。将前方吊笼内的眼球怪解决掉后，破坏右下方的墙壁得到回复道具。此处如果使用Maria可以利用二段跳直接跳到对面的平台，不过如果是Richter的话，就只能老老实实地下楼梯从地下水道中走了。从水道中上来后进入下一个房间，此房间中空无一人，不用问，BOSS战马上就要来了。BOSS房间入口下方的台阶破坏后能够得到一个大心。将BOSS击败后进入Stage 3a。

BOSS 狼人

狼人是个棘手的家伙，它的移动速度与所攻击速度非常快，一个不小心就会被击中。BOSS的攻击欲望很强烈，所以此战应以防守反击的战术为主。当看到它全身发红时就代表它要使用冲刺攻击了，由于它的冲刺攻击是斜向上方的，所以还是与它保持一定距离蹲着比较安全。使用冲刺攻击后，它会趴在两侧的墙壁或天花板上，并会立刻再次向玩家发动冲刺攻击，此时的反应一定要快，否则很容易被击中。当BOSS的体力不足时，会疯狂地在屏幕中乱窜。将其击败后，它还会跳到画面中发动大范围火焰攻击，记得站在版边回避。

Check 解救Maria

腐牛怪出现后，前方的第3个蜡烛中能够得到一个钥匙状的副武器，拿到后千万不要换成其它的副武器。拿着钥



匙走分支A线路来到地下水道的尽头能够看到一个牢房，在牢房前使用钥匙进入就会发生剧情，将牢房中的Maria救出后，就能在选关画面中选择使用Maria进行游戏了。Maria的移动速度很快，而且二段跳与副武器都比Richter实用，虽说防御力与攻击距离比不上Richter，但是在攻击频率与攻击判定上却比他强了不少。总的来说Maria是十分好用的角色，使用她来进行游戏能够使游戏的难度降低不少。

分支B

在腐牛怪的追逐下跳进地面的裂缝中就能够到达地下水道，这里的道路十分难走，除了要在水上断裂的石块上不断跳跃前进外，还要去对付水下跳出的水怪与眼球怪。第2个房间之内的环境就要优雅许多了，在此歇歇脚调整一下心情吧，因为下个房间就要本分支的BOSS交战了，将前方的石柱破坏能够得到回复道具。将BOSS击败后进入Stage 3b。



BOSS 黄金骷髅

在乱骨堆中出现的黄金骷髅是个比较难对付的BOSS，它具有三个形态。第一个形态很好对付，它的攻击方式只有拳头与吐火攻击这两种，拳头攻击的准备时间很长，足够我们狠狠地揍上它几下再逃跑(只有攻击它的上半部分才会对其造成伤害)；吐火攻击的持续时间较长，建议远远地避开或蹲在它的身下回避。将BOSS的HP打掉1/3它会变身成为第2形态，这个形态下它会飞在空中，注意它在空中时不断摆动的尾巴，在靠近版边时等待尾巴甩到空中最上方时赶快跑到另一侧就能够躲开；除了尾巴攻击外，它还会不断扔下骷髅头，此招看准空隙不难回避。第三种形态BOSS会变成一堆骨头在地面不断地来回移动，虽说这个形态不会发动攻击，随着它HP的不断减少，移动速度会越来越快，不过我们可以站在它的上方来躲避它的冲撞。

Stage 2b 湖上之桥

I Hate Taking the Long Way Around

开始遇到的骷髅剑士会跳来跳去地攻击，不要被它迷惑，直接上前几鞭解决问题继续前进。路上喷火的头骨也需快速将其干掉才不会对我们造成威胁。前进的过程要注意桥面会在我们踩上去之后坍塌。经过一段长长的路途来到第二个场景，桥上石墩上的恶魔石像会突然复活并对我们展开攻击，不过这家伙是只纸老虎，只需击中它一下就能让其灰飞烟灭(破坏石墩能够得到回复道具)。在图中的位置跳下就能够跳到下方的渡船之上，并进入分支A。继续在桥上前进进入分支B。



分支A

跳到渡船之上的流程很单一，只需在进入下一个场景后站在渡船上将不断从水中跳出的水怪消灭即可。注意由于此时船是在移动之中，所以在跳起后注意控制落脚点，不要掉进水中。途中水面上方的蜡烛中还隐藏着唱片，不要错过。经受住了水怪的考验，过关之后进入Stage 3b。

分支B

不走分支A路线沿着桥面继续前进，在解决掉了几个恶魔后前方的桥面完全坍塌，没办法只能跳到桥下继续前进。从斜着的桥面来到上方(如果此处使用Maria可以使用她直接钻到斜着桥面下方到达分支C)，从断裂的骨桥上跳下或在图中的位置向下跳，即可来到分支C线路。沿着前方的道路一直走即可来到Stage 2a分支A BOSS战前的房间，在BOSS房间击败狼人后进入Stage 3a。



第3款附送游戏

除了《月下》与PC-E版的《血轮》之外，其实游戏还附送了另一款游戏。只需将BOSS RUSH模式打通4遍就能获得开启此游戏的道具，之后就能在标题画面中选择《Akumajyo Dracula Peke》开始游戏了。

分支C

跳过了几个断裂的路面，在前方遇到一个金甲重装兵，它的突刺攻击力很高，并且还有多种攻击手段，一定要小心应付。不过将它击败后能够获得1UP的奖励道具，也不枉费我们辛苦一场。从前方的出口进入Stage 2a分支B BOSS战前的房间，在BOSS房间击败黄金骷髅后进入Stage 3b。



Stage 3a 礼拜堂

The Vengeful King of Bloodshed

华丽的礼拜堂中新出现的枪兵也是个棘手的敌人，它手中长枪的攻击判定非常强，哪怕只是稍稍被枪尖碰到就会受到伤害，好在它的攻击频率较慢，攻击的准备时间也很长，只要看到它做出攻击动作马上躲得远远的才会比较安全，即使这些家伙站在你上层的平台或下层也不要掉以轻心，它们的长枪会向上或向下发动进攻（枪兵能够将飞刀等副武器格挡掉）。走到下层的尽头将墙壁破坏能够获得一个大心，从阶梯来到上层向回走，破坏最左侧通往上层阶梯左侧的墙壁能够获得回复道具。

下一个房间中会出现许多在空中摆动的骷髅兵，在空中时它们没有攻击判定，不过跳跃时还是要小心这些空中的骷髅兵，不要被它们挤下去。攻击场景中巨大的十字架能够获得副武器怀表（Maria时则是一个鸽子蛋）。经过一段长长的阶梯到达最上方的平台，这里前方平台与平台之间会有一个翻板相连，一旦踩到翻板就会跌落到下方的平台上，如果想走分支B路线就要注意跳跃时不要被敌人击中。



分支A

如果走分支A路线的话，就不必考虑那么多了，掉下去或者继续在上方走，最终到达的地方都是一样的，不过如果掉下去就要多走一段路，从下方再慢慢上到上方。一直走的话在前方需要对付一个小号的黄金骷髅。干掉黄金骷髅后先别急着走，上方的吊钟在摆动几次后会随机掉下来东西，有可能是回复道具和钱袋，也有可能是敌人……进入升降机前方的门中就会直接来到BOSS战前的房间（下方的路线要近了不少），破坏左下角墙壁能够获得一个大号的回复道具。将BOSS击败后进入Stage 4a。



BOSS 蛮牛怪

这头蛮牛的攻击手段算是BOSS中比较丰富的，不过大多都是物理攻击型的，而且攻击的准备动作时间较长，有充足的时间采取回避措施。除了斧子攻击外，BOSS还会从口中喷出酸液来攻击我们，虽然此招的攻击距离比较短，但也不要掉以轻心，因为一旦碰到酸液就会被石化，要快速按方向键才能解除石化状态。蛮牛的跳斩威力很大，而且攻击距离较远，要注意提前回避或等它跳在空中时快速跑到它的身后。BOSS扔出的地板砖可以使用普通攻击破坏。在BOSS的HP还剩1/6左右它会使用冲撞攻击，此时就要立刻跳到左侧的平台上或右侧的石像上才不会被击中。蛮牛临死前的一击是冲刺后跳起攻击，注意回避。

分支B

使用Richter想要到达分支B的话，就一定要用到斧头这个副武器，所以在从蜡烛中获得斧头后就不要再更换副武器了，也要小心不要被升降机前的小偷将斧头偷走。站在左边的升降机上使用斧头攻击右侧升降机上方的石块，将石块打下来落在右侧升降机上就能将Richter弹到上方的房间（由于Maria有二段跳的技能，所以可以直接攻击到石块）。坐升降机来到上方，将身后的墙壁破坏能够获得一个大心，进入前方的房间攻击地上的那只小老鼠可以获得心，最右侧的墙壁中还有一个回复道具，下楼梯就能迎来分支B中的BOSS战了。将BOSS击败后进入Stage 4b。

BOSS 巨眼怪

这个巨大的独眼怪是老朋友了，它的主要攻击手段就是发射光线攻击与火焰攻击了。光线攻击分为上中下三段，距离越远就越好回避。而火焰攻击就比较难回避一些了，不过上方的平台会抵挡住大部分火焰，零星掉落在下方的几个火苗只要不乱跑还是能够回避的，或者干脆跳到左右两侧的平台上就万无一失了。BOSS召唤石块算是最具威胁的，我们要快速将石块打落，否则很容易就会被越来越多的石块击中。

Stage 3b 墓地

Let Thy Soul Be at Peace……

这一关会出现许多新的敌人，除了要注意空中的蝙蝠外，还要留意地面上的突然动起来的深色墓碑。沼泽中不断出现的泥人很好对付，只是站在沼泽中身体会不断地向下陷，如果没有及时跳出可就危险了。看到沼泽上方平台上那个白色的墓碑了，从前方的阶梯上去把墓碑推开就能掉到一个满是蜡烛的洞穴，蜡烛中除了有许多副武器之外，还有一个1UP的道具，搜刮干净之后从下方的缺口跳下即可返回沼泽上方。在前方的墓地中会遇到一个巨大的骷髅头，不要被它的体型唬住了，其实只要将这家伙的三个眼球打掉就能结束战斗。

干掉骷髅头跳到前方上层的平台上，将尽头的墙壁破坏可以得到回复道具。门下方的墙壁可以破坏，这将关系到能否救到Tera。进入门后在龙骨架的场景中会出现一种戴着帽子的骷髅兵，它的功夫攻击距离非常长，建议采用跳跃回避。先别急着从前方的阶梯上去，继续前进在尽头下方的墙壁中能够获得不少好东西。从楼梯上来之后前方有几个上下晃动的链球，只要攻击球体上方的铁链就能打掉它们。将第二个链球打掉，然后从缺口跳下就会发现下方的岩石被铁球砸出一个缺口，再从缺口跳下就能够来到本关的分支B路线。



分支A

走分支A线路就要复杂一些了，躲过铁球的攻击进入前方的大门。下个场景中地面会出现许多怨灵的手，注意在上楼梯时不要被蝙蝠碰到而掉在这些手上。解决掉了一只骨蛇后继续前进，前方的沼泽比较多，注意不要陷进去。在房间的尽头干掉另一只骨蛇进入房门来到Stage 3a分支A BOSS前的房间，进入BOSS房间击败蛮牛怪后进入Stage 4a。

分支B

从铁球砸出的缺口跳下后要立刻按方向键的前或后，否则如果直着跳下会被落在下方的铁球刺中。从房间右侧的房门出去就会到达Stage 3a分支B BOSS前的房间，进入BOSS房间击败巨眼怪后进入Stage 4b。



Check 解救Tera

将图中位置右侧的墙壁破坏（要从墙体最上方的部分开始破坏），进入后从木梯下去就能看到修女Tera了，上前与其对话发生剧情后获得Tera的项链。从现在起我们就拥有了破坏红色骨墙的能力，赶快返回之前那些有红色骨墙的关卡去拿隐藏道具吧。上来之后破坏红色骨墙，踩着掉落下来的龙脚骨即可返回上层。



Check 《月下夜想曲》出现道具

如图所示的位置将左侧的藤条打断就能够出现一个平台，从平台跳到上层，中途再跳过几个平台来到上层的尽头即可在墓碑中获得开启PC-E版《月下夜想曲》的道具。返回标题画面即可发现多出了一个Original Game的选项，进入就能够选择《月下夜想曲》了。



Stage 4a 恶魔城内通路

Atop the Corpses of Thy Brethren

初始房间上楼的阶梯在场景最右侧，我们要先从下层走到右侧才可以到达上层，途中注意不要被上层骷髅兵扔出的骨头砸中。如果在此之前已经完成解救Tera的事件，那么就可以杀死场景中的红色骷髅兵，否则它们会不断地复活。从上层进入新的场景，刚上来就要面对身前的骨蛇，由于可活动的空间较小难以回避，所以建议在它发动突刺攻击前将其消灭。



过关后的奖励

击败BOSS过关后，系统会结算玩家所剩余的HP与心并转换成分数，其实只要在过关时保持HP全满，就能够获得1UP的额外奖励（不需无伤）。



如图所示的地方会有一条隐藏的道路，将小矮子杀死就会露出它身下的机关，踩下机关出现一个向上的楼梯，上楼梯进入一个机关重重的场景，除了要躲避铡刀、突刺等机关，还要去对付空中漂浮的眼球怪。在跳跃的过程中一定要小心，尽可能的放慢前进的速度稳扎稳打才能度过这个难关。从这条隐藏道路中出来后回到主线道路上，在左图的位置即可迎来本关的分支，从移动平台跳到上方的楼梯上进入分支A，攻击右下方的炸弹将道路炸开则进入分支B。

分支A

分支A线路比较简单，进入BOSS战前的房间破坏右下角的墙壁能够获得回复道具，房间中的蜡烛还可以补充一下心的数量。在BOSS房间击败无头骑士进入Stage 5a。



BOSS 无头骑士

无头骑士的攻击主要以冰属性为主，他的突刺攻击攻击判定较大，及时回避的难度较大，所以看到他做准备时要提前躲开。跳斩已经是比较常见的攻击招式了，在其跳起后躲在他身后即可轻松回避。BOSS的冰柱攻击是最具威胁的，此招的破绽较小，所以没有很好的出手机会，建议跳在左边平台上回避。当骑士将手中的头颅扔出时就要小心了，由于头颅的移动速度很快，所以要求跳跃的时机很精确，被头颅碰到后会有一段时间的行动变得非常缓慢。

分支B

炸毁墙壁一路消灭数个斧子骑士进入一个充满毒雾的房间，破坏灯台能够获得一些补给道具，下个房间就是分支B中的BOSS战，战胜BOSS后进入Stage 5b（需通关）。



BOSS 巫女

本BOSS分为两个部分，一个是飘浮在空中的主体，另一部分会在地面来回移动，虽然地面的部分在前期并不会主动发出攻击，但是一旦被她抱住就会损失大量的心，被抱住后要快速的按方向键才能摆脱。战斗的前期只有攻击飘浮在空中的部分才能对BOSS造成伤害，而它也只会放火球这一种攻击，注意躲开地面上四溅的火球以及“美女的拥抱”，抓住时机猛攻即可轻松搞定BOSS。将空中的部分消灭后，地面的美女会摇身一变成为暴力女，只要不乱跳就基本不会被其击中。

Check

原版《血之轮回》出现道具

在本关分支B路线中，在途中所示的位置跳上上下移动的刺板上到达上方的平台，一路跳到右侧的尽头，即可在蜡烛中获得开启PC-E版《血之轮回》的道具。建议先将下方的两个斧头骑士干掉再来拿，以免在上层时被它们扔出的斧子砸中。



Stage 4b 山岳地带

The Final Divergencei

本关的开始很有趣，在画面中我们只能看到青蛙与乌鸦（难道我们现在所处的位置不是恶魔城而是动物园？），管不了那么多了，一路杀将过去，进入青蛙铜像前方的铁门（水中的青蛙只有在露出水的那一刻才具攻击判定）。本关的第2个场景一开始就是分支的选择。跳上漂浮在水上的木筏顺流而下就能够进入分支B，无视木筏继续前进就是分支A路线。



分支A

木筏前方的吊桥上会有很多像猴子一样在上方攀爬的骷髅兵，小心不要被突然跳下来的它们碰到。不要杀掉吊桥上的蓝色青蛙（详情见本关Check），打开尽头的铁门进入森林。森林中鬼鬼祟祟躲在树后的骷髅兵会在我们靠近之后突然窜出并发动攻击，头顶的老鹰也会不断输送跳蚤男来干扰玩家，此地不可久留，赶快冲到尽头进入铁门之中吧。到达Stage 4a分支A BOSS前的房间，进入BOSS房间击败无头骑士后进入Stage 5a。

分支B

木筏在水中的移动速度很快，如果没有必要最好不要在木筏上乱动。漂流的中途会有一只抓着宝箱的老鹰出现，不断攻击宝箱能够从中得到不少好东西。身后出现追兵后基本不用去理会它，它很难追上我们的木筏。在前方出现一个抓着木牌的老鹰后就要注意了，在瀑布前向前跳跃才能安全抵达前方平台，否则就会随着木筏被冲到瀑布下方。乘上渔夫的渡船后没两秒钟就到达了对岸（比PC-E版要短），跳上前方在水面上移动的平台，途中一定要获得蜡烛中的钥匙，否则就打不开尽头的铁门。对着上了锁的铁门使用钥匙就会到达Stage 4a分支B BOSS前的房间，进入BOSS房间击败巫女后进入Stage 5b（需通关）。

Check

解救Iris

走分支A线路时，在路上会看到很多青蛙的铜像，在吊桥上能够发现一直与其它青蛙颜色不同的蓝色青蛙，千万不要杀死它。慢慢靠近它后将其向右引到一排并列在一起的青蛙石像前，它会自动跳上中间空缺的那个位置。待铜像消失后向回走就能发现身后的吊桥上的木板掉到了下层，从下层的楼梯向下即可到达地下水道。来到地下水道，将身后的地面破坏能够获得回复道具，躲过大量水怪的袭击在最右侧的牢房中即可将Iris救出。事件过后获得腕轮，从此Maria就获得了破坏冰墙的能力，这个能力也是最终能否达成完美结局的关键。

Stage 5a 幽灵船

Toward the Tower of the Final Showdown

本关是游戏中关卡设计得最精妙的一关，也是难度比较高的一关。水中会不断冒出怨灵，不过只需一击就能搞定它们。虽说链球兵并不难对付，但是所在的位置比较棘手，跳跃到它们所在的平台时要注意控制落脚点，不要撞在它们身上，然后尽量在它出手前将其干掉。进入船舱后将要面对弓箭手骷髅兵的攻击，它发出的弓箭普通攻击就能抵消，所以只要攻击速度够快它就奈何不了我们。看到向下的楼梯先不要下去，破坏左侧的墙壁能够通过前方的阶梯跳到船舱的顶部，蜡烛中能得到不少好东西。

来到船舱下层向左走，将木板破坏后再将箱子推到右侧即可从箱子下的裂缝中到达隐藏路段。其实本关没有真正意义上的分支，无论走哪条路都会进入第6关。从隐藏路段跳下后将左侧的发动机破坏能够获得1UP的奖励，上方狭窄的通路只能使用Maria滑行通过，不过前方的房间内也没有什么好东西。隐藏通路中的枪手攻击速度很快，而且无法将其发射的子弹抵消，看到它做准备动作时就应即使跳起回避。破坏隐藏通路的尽头红色骨墙，在里面的房间中能够得到一张唱片。如果没有走隐藏通路就会在途中的兵器库中遇到许多漂浮在空中的武器，需跳起或近身时才能攻击到它们。

进入点满了蓝色壁灯的书房，房间中会出现一张巨大的挂画，被它碰到可是一击必杀啊，所以在对付它时要小心再小心，多使用远距离的副武器会比较安全。烧毁挂画前方被封印的房门才能打开，从船舱中再次返回甲板，向反方向一路前进。在下一个场景由桅杆跳到船顶就能够见到老熟人死神了。



BOSS 死神

根据惯例与死神的战斗依然分为两个形态，第一形态下的死神的招数也是千年不变的召唤小镰刀攻击。镰刀出现的位置会发出绿色的光圈，虽然小镰刀都能使用普通攻击抵消，但是还是建议以回避为主要手段。死神在受到攻击时身体会向后退一段距离，所以很难对其进行连续攻击，就这样一下一下地把他的HP打到1/2以下时，战斗就会进入第二阶段。首先死神会躲在远处放出几轮巨大骷髅的范围攻击，此时无法攻击到死神，所以全力回避这些骷髅即可。躲过几轮进攻之后死神便会拿出镰刀并露出真正形态向我们发起攻击，这个形态下的死神移动速度比较慢，挥动镰刀的动作也不快，所以相比之下要比第一形态好对付。最后将死神的头砍下来后进入Stage 6。



攻击时的小技巧

在Richter将鞭子挥出后，快速按相应方向键，就能使鞭子的攻击距离稍微延长一些。

Stage 5b 隐之船坞

Shudder

本关比较考验玩家跳跃的技术，需要在跳起后调整好落脚点才能准确的跳上水面的移动平台，还要留意不要被骷髅剑士碰到，否则便会落入水中。就这样小心翼翼的来到骑士雕像前，进入地下通道后前方的道路会分为上下两层，总体来讲上下两层的难度基本一致。路的尽头会出现通往上层和通往下层的两个楼梯，走哪一条都能顺利过关，上层需要挑战两个重剑士，而下层则需要完成几个跳跃的机关。建议选择上方的道路，因为游戏在跳跃时



的手感不佳，所以在跳跃时很容易失误碰到敌人而落入水中。走到两条道路的尽头，进入水牢后迎来本关的BOSS四头蛇。

BOSS 四头蛇

首先要在下层对付BOSS四个头中的一个蓝头，蓝头的攻击方式为吐出水



球与冲撞攻击两种。吐水球前BOSS会将头扬起，此时站的远一些并等水球靠近玩家时跳起即可躲过；当看到BOSS静止不动时，就是说明它马上要发动冲撞攻击了，站在画面的最左侧就不会被其打中。将水蛇的蓝头干掉后，需要到达上方攻击它的心脏，这里有三个头守护，红色的头会发出火焰攻击，建议优先解决掉蓝头再放手攻击它的心脏。

Stage 6 守护者

Undying Melody

本关的流程十分简单，在初始的房间内选择好合适的副武器就可以进入下一个房间开始BOSS战了(初始房间下方的墙壁可以破坏，能够获得几个道具)。见到Shaft后，他会先召唤出几个小BOSS让我们练练手。当然，这些BOSS也都是熟悉面孔。首先出场的是蝙蝠怪，它的攻击方式只有两种，火球攻击可以使用普通攻击抵消；钻地攻击也很好回避，而且在其钻到地上时是最佳的攻击时机，几个回合就能解决掉它。第二个出场的是美杜莎，她的石化光线只要蹲下就能回避；跳起的尾巴攻击站得远点也没有危险；后期放出的光环攻击则可以使用攻击抵消。接下来是木乃伊，这家伙也是个鱼腩，只需注意在它发出三个石块后快速跳上最高的石块就能回避，其它的攻击完全不具威胁，干掉它后能够得到一个回复道具补充体力。科学怪人的攻击方式依然没有什么变化，注意不要被他跳起后落下的石块砸中，然后就要小心他的电击，将他解决后即使被Shaft打败，再次开始本关后也能直接向Shaft发起挑战。

Shaft的攻击全都是通过飘浮在空中的两个魔法球完成的。两个魔法球在绿色形态是不具攻击力，但是当它变成火球、电球和跟踪这三种形态时就要小心了。不过，魔法球的攻击规律还是很好掌握的，多熟悉几次就能够轻松将Shaft击败。



Stage 7 计时塔

Believe in the Dawn

这一关是能否达成完美结局的关键，在本关完成解救Ananette的事件，再打过第8关就会进入完美结局，否则打完第8关就会进入Bad Ending。开始后身后蜡烛内的副武器斧子一定要获得，这将是一会儿对付蝙蝠的利器。向前走不远桥面还是坍塌，而且身后还会出现大量蝙蝠追兵，在不断向前跳跃的同时别忘了使用刚刚获得的斧子将身后的蝙蝠料理掉，否则越积越多的蝙蝠会严重影响前进的速度。在吊桥升起前跳到对面平台才算是真正的安全。下一个场景内都是计时钟的齿轮，扔骨头的骷髅兵在这个场景中是最危险的敌人，应该优先将它们消灭，否则在上楼梯的过程中很容易被它们丢出的骨头击中。攻击顶部右上方的齿轮几次能够将右侧的铁门打开，进入后将大鸟消灭获得钥匙(打碎鸟蛋能够得到回复道具)。



计时塔的深处主要的敌人将变为巨剑士和骷髅狗，通过钟摆就可以达到BOSS战的房间。如果完成解救Ananette事件，本关的BOSS就是Shaft；否则将会与Ananette展开战斗。

BOSS Shaft

与上一关相比，本次Shaft的实力大增，他拥有了召唤之前关卡中被杀死的各种怪物的能力。召唤无数只小蝙蝠的攻击，站在原地不动是躲不开的，需要不停地向一侧移动才能完全回避。腐烂的飞龙会向地面发射几个火柱，看准时机也不难回避。从地面冒出的腐牛冲刺攻击很快，是最难回避的，使用Maria能够利用二段跳的滞空时间躲开，而Richter就比较考验跳跃时机的把握，看到地面翻起土块就应该开始准备跳跃了。



Check 解救Ananette

在图中的位置将左边的红色骨墙破坏，踩下里面的机关。从大鸟的手中拿到钥匙后，在下一个房间中看到左侧有个牢门，这个门是假的，不要使用钥匙开门，继续向上走即可看到一处冰墙，踩下冰墙后的机关房间内发生巨大的震动。返回牢门处就可以看到下方出现了一条新的道路，下方的牢门才是真的，开门后发生剧情才算是完成解救Ananette的事件。



Stage 7 德拉古拉伯爵

The Brink of Death

最后一关只有一场战斗，那就是与德拉古拉的最终对决。如果完成解救Ananette事件，本关德拉古拉会有三个形态，否则只有两个形态。如图所示的位置有一条看不见的楼梯，跳起来按按住↑键即可登上楼梯来到隐藏的房间，房间内有大量的钱袋，除此之外还能获得两张唱片。



如果对《月下夜想曲》熟悉的玩家，那么对这场战斗一定不会陌生，没错，这就是《月下》的第一场战斗。德拉古拉的第一形态比较好对付，他的上半身才有攻击判定，只会在画面之中不停地左右瞬移，瞬移出现后放出一排三个火球或两个能量球。火球可以使用普通攻击抵消，能量球则无法取消，只能蹲下和跳起回避。第二形态更简单，变成巨大恶魔的德拉古拉行动缓慢，也只有火球连射和巨大冲击波这两种攻击方式。回避火球连射比较讲究技巧，上方的火球需要蹲下，而下方的火球则需要跳起；冲击波只需蹲下就能完全回避。只要在其跳起后快速绕到他的身后，他就会这样来回跳来跳去。前两个形态很轻松就能无伤搞定。第三形态才是真正的考验，几乎全屏范围的血雨攻击只有站在德拉古拉的身体下方才能躲过。蝙蝠攻击需要看清蝙蝠飞行的轨迹，蹲在蝙蝠的下方回避。变身成狼后先原地跳起一下，诱骗他向空中攻击在原地蹲下就不会被击中。地面升起火柱之前会发出红光，此招也不难回避。最难躲避的要数追踪攻击，如果实在躲不过就发动必杀技来拖过这段时间吧。将德拉古拉击败后将会迎来完美结局。



© 1986 2007 Konami Digital Entertainment Co.,Ltd.

收集心得 在游戏中收集到唱片之类增加完成度的道具后，系统就会自动记录下完成度，所以不必将此关打完，可以直接按START退回到标题画面。



最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书	Square Enix	S·RPG
NDS FINAL FANTASY TACTICS A2 封穴のグリモア		日版
2007年10月25日发售	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

《FFTA2》是GBA游戏《FFTA》的续作，仍然保留多达数十个的职业、利用装备来学习技能、半即时战斗等独特系统，而对于前作争议较大的裁判系统做了较大调整，此外任务系统大幅强化，成为本作的主要内容。本作并不支持触摸操作，不过按键操作也是很方便的，画面也比前作有了明显的提升。

系统介绍

文 曹纲 美编 anubis

攻略透解 GUIDE THROUGH

基础知识

①按L+R+SELECT+START可软复位

②在侧面和后面攻击时效果提升，侧面伤害1.5倍，背后伤害2倍，因此绕敌人背后攻击是基本的战术。同样，在我方行动时也要注意自己的方向，避免被敌人抄了后路。

③SPECIAL是随机出现的指令，具体效果由自身的种族决定。

④掘出物是我们获得各种装备的重要途径，首先需要打倒敌人、完成任务来获得素材，然后去商店选择第4项"ほりだしもの"来进行合成，此时有黄色闪亮的表示有足够的素材可以合成。合成后物品并不是马上获得，而是可以在商店中购买，一般的装备可随意购买，但是特殊的装备则只能购买一次。

合成时先查看闪亮的圆点所在等级，然后依次选择该等级的素材，有时同等级的有数个，还要选择适合的。下方连成一线的时候就可以合成了，如果合成后的物品我方还没有，那么就显示为？？？，有了的话则显示该物品名，合成前先留意一下。由于素材多可用来合成数个装备，一些贵重素材合成时最好先存档。合成以附加的技能最优先，那些虽然威力不错但并无可习得技能的可暂缓合成。

⑤战场上有时会有宝箱出现，里面大多是回复药、金针之类的，不过有些也会出现特别的装备。在主流程中值得注意的宝箱我们在后文攻略中会注明，平常战斗时也可尽量开启。

⑥裁判系统是前作引进的，这次保留但做了不少调整。首先违反法律的不会有出牌之类的，而是直接裁判状态解除，而且公会技能无效，战斗不能后无法回复。相应地，一直遵守规则完成任务，则可获得相应的奖励，这也是本作获得装备和素材的一个来源。裁判系统给战斗增添了不少变数，但也使得本来就节奏不快的战斗更慢了一点，例如明明敌人是火属性弱点，可偏偏是火属性禁止或者三属性禁止之类的任务并不少见。

另一个令人不满的地方是本作中法律对敌方无效，前作中反过来利用法律来限制敌方的强力攻击等应用方法也没有了，这让人感到不平。其实我更希望能够去除裁判系统，总感觉是缚手缚脚，弊大于利。

⑦在游戏中，一年分为12个月，每个月为20天，有些特殊任务和分支是要特定月份才会发生的，例如在路上遇到要加入公会的人等等。在小地图上走动不消费时间，在大地图上过一个区域消费一天，在ラザ・フォードの馆等处休息可以一次经过一个月。

季节	春			夏		
月份	绿阳	赤阳	桃阳	黄夏	金夏	银夏

季节	秋			冬		
月份	灰秋	青秋	红秋	紫冬	黑冬	空冬

⑧利用联机交换可获得珍贵物品，交换后，查看クランメモ可看到相关信息，然后前往モーラベルラ町的飞空艇港获得物品，不过要花2000Gil的交易费用。



任务简介

任务在本作中相当重要，甚至游戏中的主线流程都是由一个个的任务来构成的。本作中任务总数约为400，其中有部分可在完成后隔一段时间继续进行。任务失败或者没有接而过时的，同样经过一段时间会再次出现。再现的时间随具体任务而不同，从几天到200天以上不等。

在游戏中，查看公会情报(クラン情报)时，第一项クエストリスト中是目前已经接受的任务，在第二项クエストレポート中则可查看已经出现的全部任务，其中左上到右下的对角线上就是全部的主线剧情任务，和它们同样标记的是那些已经完成且不会再出现的任务；蓝色是现在可以接受的任务；灰色是等待再现的任务；灰色加框则是完成过且等待再现的任务。有些任务之间有线相连，表示它们是系列任务，需要完成前一个才会出现后一个任务。



此外，有些任务是可以派遣同伴去完成的，自然也可以自己去完成，至于不可派遣的就只有自己动手了。派遣时尽量选择等级高的同伴，如果有提示派遣有利的职业，也尽量派上。决定领导者时如果是跳跃的图示，则完成的可能性较高；反之，如果是蹲下低头的那种，基本上是完不

成任务的。

虽然本作中任务繁多，但是玩起来并不会有过多的重复和烦躁感，原因之一是任务的具体内容变化相当多，不仅仅是战斗，还有送东西、找东西、派遣特定职业的同伴、完成指定的条件、招收新的同伴、批量回答问题等各式各样的任务，让人一直保持兴趣和新鲜感。这点比起前不久的《CCFF Ⅶ》的任务设定来说就要好很多了。

除了主线任务之外，还有不少任务是和游戏进程关系密切的，比如部分职业的解锁任务、隐藏同伴的加入等等，这几项个人认为比较重要的内容，在后文的相关部分都有提供对应的资料，下面再补充一下招募类任务所需的职业和人才介绍任务的具体结果，至于其他的，由于篇幅所限，就只有等到以后了。



招募任务



RANK	任务	所需职业
2	スタッフ、急募!	ヴィエラ
5	メイスみがき、急募!	绿魔道士、炼金术士、セージ
7	まつり实行系、急募!	曲芸士、トリックスター
12	炮击主、急募!	炮击士
13	木こり	ヴァイキング
14	护卫＆助手、急募!	レンジャー
16	せんせい、急募!	学者
16	木工、急募!	ヴァイキング、チョコボ士
16	メイド、急募!	ヴィエラ（白魔道士）、导士
18	铳のテスター、急募!	铳使い
18	チョコボーイ、急募!	チョコボ士
22	お手传い、急募!	炼金术士
35	夜舞台より、急募!	ホワイトモンク
26	音乐出来る人、急募!	动物使い

人才介绍

注：选择后的职业如果是未解锁的职业，则不可加入，代以普通职业的同族。

ヒュム族（黒冬の月、空冬の月）			
质问	职业	质问	职业
1111	シーフ	2111	黑魔道士
1112	ソルジャー	2112	弓使い
1121	斗士	2121	青魔道士
1122	パラディン	2122	狩人
1211	シーフ	2211	黑魔道士
1212	ソルジャー	2212	白魔道士
1221	忍者	2221	幻术士
1222	用心棒	2222	导士

モーグリ族（金夏の月、银夏の月）			
质问	职业	质问	职业
1111	动物使い	2111	动物使い
1112	チョコボ士	2112	魔炮士
1121	モーグリナイト	2121	时魔道士
1122	动物使い	2122	シーフ
1211	からくり士	2211	铳使い
1212	铳使い	2212	黑魔道士
1221	黑魔道士	2221	曲芸士
1222	モーグリナイト	2222	シーフ

ヴィエラ族（灰秋の月、青秋の月）			
质问	职业	质问	职业
1111	弓使い	2111	アサシン
1112	フェンサー	2112	フェンサー
1121	弓使い	2121	弓使い
1122	魔法剑士	2122	スナイパー
1211	绿魔道士	2211	精灵使い
1212	白魔道士	2212	白魔道士
1221	赤魔道士	2221	召唤士
1222	绿魔道士	2222	白魔道士

バンガ族（绿阳の月、赤阳の月）			
质问	职业	质问	职业
1111	ホワイトモンク	2111	ウォリアー
1112	マスターモンク	2112	守护骑士
1121	グラディエーター	2121	ウォリアー
1122	ホワイトモンク	2122	ウォリアー
1211	ホワイトモンク	2211	炮击士
1212	ホワイトモンク	2212	神殿骑士
1221	龙骑士	2221	ビショップ
1222	龙骑士	2222	トリックスター

ン・モウ族（桃阳の月、黄夏の月）			
质问	职业	质问	职业
1111	幻术士	2111	白魔道士
1112	黑魔道士	2112	白魔道士
1121	セージ	2121	炼金术师
1122	魔兽使い	2122	魔兽使い
1211	里魔道士	2211	时魔道士
1212	黑魔道士	2212	时魔道士
1221	セージ	2221	白魔道士
1222	学者	2222	魔兽使い

シーク族／グリア族（红秋の月、紫冬の月）			
质问	职业	质问	职业
1111	ラプター	2111	バーサーカー
1112	ヴァイキング	2112	バスタード
1121	ラプター	2121	バーサーカー
1122	ヴァイキング	2122	バスタード
1211	ラニスタ	2211	レンジャー
1212	ラニスタ	2212	レンジャー
1221	风水士	2221	狩人
1222	风水士	2222	狩人

公会技能

公会技能（クランアビリティ）可以在整个战斗中发挥作用，但是只能在战前选择一项，而且战斗中违反法律后会无效。公会技能的习得是靠完成相应的クラントライアル任务，具体情况如下：

技能名称	效果	习得方法
パワーアップ1	给予对方的伤害上升，同时自身所受伤害减小(变化率：极小)	初期スキル
パワーアップ2	给予对方的伤害上升，同时自身所受伤害减小(变化率：小)	技量初级3
パワーアップ3	给予对方的伤害上升，同时自身所受伤害减小(变化率：中)	技量初级5
パワーアップ4	给予对方的伤害上升，同时自身所受伤害减小(变化率：大)	技量上级3
パワーアップ5	给予对方的伤害上升，同时自身所受伤害减小(变化率：特大)	技量上级5
かいひアップ1	回避提升，攻击的命中率和回避率提升(上升率：极小)	初期スキル
かいひアップ2	回避提升，攻击的命中率和回避率提升(上升率：小)	临应初级3
かいひアップ3	回避提升，攻击的命中率和回避率提升(上升率：中)	临应初级5
かいひアップ4	回避提升，攻击的命中率和回避率提升(上升率：大)	临应上级3
かいひアップ5	回避提升，攻击的命中率和回避率提升(上升率：特大)	临应上级5
スピードアップ1	速度上升(上升率：极小)	初期スキル
スピードアップ2	速度上升(上升率：小)	连携初级3
スピードアップ3	速度上升(上升率：中)	连携初级5
スピードアップ4	速度上升(上升率：大)	连携上级3
スピードアップ5	速度上升(上升率：特大)	连携上级5
ラッキー1	运气提升，使会心一击和SPECIAL容易出现(上升率：极小)	初期スキル
ラッキー2	运气提升，使会心一击和SPECIAL容易出现(上升率：小)	交涉初级3
ラッキー3	运气提升，使会心一击和SPECIAL容易出现(上升率：中)	交涉初级5
ラッキー4	运气提升，使会心一击和SPECIAL容易出现(上升率：大)	交涉上级3
ラッキー5	运气提升，使会心一击和SPECIAL容易出现(上升率：特大)	交涉上级5
いどうアップ1	移动提升，移动范围+1。	总合上级1
いどうアップ2	移动提升，移动范围+2。	总合上级5
ヒュム强化	ヒュム族能力上升	总合初级1
モーグリ强化	モーグリ族能力上升	临应初级1
ヴィエラ强化	ヴィエラ族能力上升	连携初级1
バンガ强化	バンガ族能力上升	技量初级1
ン・モウ强化	ン・モウ族能力上升	交涉初级1
シーク强化	シーク族能力上升	技量上级1
グリア强化	グリア族能力上升	连携上级1

技能名称	效果	习得方法
リジェネ	HP自动回复(回复量：小)	总合初级3
リジェネラ	HP自动回复(回复量：中)	总合上级2
リジェネガ	HP自动回复(回复量：大)	总合上级3
MPブースト	MP回复量增大	技量临应5
MPせつやく	技能消耗的MP量减少	连携技量5
なんでも无属性	所有攻击无属性	临应交涉5
STぼうぎょ1	毒异常状态防御	总合上级1
STぼうぎょ2	毒、盲目异常状态防御	临应交涉3
STぼうぎょ3	毒、盲目、沉默异常状态防御	交涉连携4
STぼうぎょ4	毒、盲目、沉默、移动禁止、行动禁止异常状态防御	交涉连携4
STぼうぎょ5	毒、盲目、沉默、移动禁止、行动禁止、魅惑、青蛙异常状态防御	总合上级4
ライブラ	可以看到地图上的陷阱	联动或临应上级1
スマッシュアップ1	必杀计量变得容易增加(上升率：小)	技量临应2
スマッシュアップ2	必杀计量变得容易增加(上升率：中)	技量临应3
スマッシュアップ3	必杀计量变得容易增加(上升率：大)	技量临应4
APアップ1	任务完成后获得的AP增加(上升率：小)	交涉连携1
APアップ2	任务完成后获得的AP增加(上升率：中)	交涉连携2
APアップ3	任务完成后获得的AP增加(上升率：大)	交涉连携3
EXPアップ1	任务完成后获得的EXP增加(上升率：小)	连携技量1
EXPアップ2	任务完成后获得的EXP增加(上升率：中)	连携技量3
EXPアップ3	任务完成后获得的EXP增加(上升率：大)	连携技量4
ギルアップ1	任务完成后获得的金钱增加(上升率：小)	临应交涉1
ギルアップ2	任务完成后获得的金钱增加(上升率：中)	临应交涉2
ギルアップ3	任务完成后获得的金钱增加(上升率：大)	临应交涉4
クランアップ1	任务完成后获得的CP增加(上升率：小)	总合初级
クランアップ2	任务完成后获得的CP增加(上升率：中)	总合初级
クランアップ3	任务完成后获得的CP增加(上升率：大)	总合初级5
盗み／破坏ガード	防止装备被偷盗或破坏	交涉上级1
いつでもカウンター	没有设置反击技能时也可以反击	交涉连携5

职业系统



转职条件一览

职业一直是本系列的核心系统，本作有6个种族，数十个职业可以选择，此外还有数个特殊职业。转职的条件依然是有一定数量的指定技能达到MASTER，此外，一些高级职业必须先完成相应的任务才会出现和转职，具体情况如下：

ヒユム族

职业	技能	转职条件	必须任务
ソルジャー	战技	基础职业	－
シーフ	盗む	战技×1	－
白魔道士	白魔法	基础职业	－
黑魔道士	黑魔法	白魔法×1	－
弓使い	狙う	战技×1	－
パラディン	骑士道	战技×3	－
斗士	斗技	战技×3	◎
用心棒	奥义	斗技×3	◎
忍者	忍术	盗む×4	－
幻术士	幻术	白魔法×2+黑魔法×4	－
青魔道士	青魔法	黑魔法×1	－
狩人	狩り	狙う×3	－
导士	大魔法	白魔法×4	◎
空贼	ターゲット	ヴァン的特殊职业	－
エアレス	アーツ	アデル的特殊职业	－
エージェント	スカウト	アルシド的特殊职业	－

モーグリ族

职业	技能	必要技能	完成任务
动物使い	呼び出す	基础职业	－
シーフ	盗む	基础职业	－
黑魔道士	黑魔法	基础职业	－
モーグリナイト	チャージ	呼び出す×1	－
铳使い	铳击	呼び出す×1	◎
曲芸士	曲芸	からくり×2	－
からくり士	からくり	盗む×2	－
时魔道士	时魔法	黑魔法×5	－
チョコボ士	チョコボ技	呼び出す×2	◎
魔炮士	魔炮击	からくり×2+铳击×2	◎
吟游诗人	诗う	ハーディ的特殊职业	－

シーク族

职业	技能	必要技能	完成任务
レンジャー	サバイバル	基础职业	
バーサーカー	あばれる	基础职业	
ラニスタ	たくみのわさ	あばれる×1	◎
ヴァイキン	ゲあらくれ	サバイバル×1	◎

ン・モウ族

职业	技能	必要技能	完成任务
白魔道士	白魔法	基础职业	－
黑魔道士	黑魔法	白魔法×1	－
魔兽使い	あやつる	基础职业	◎
时魔道士	时魔法	黑魔法×5	－
幻术士	幻术	白魔法×2+黑魔法×4	－
炼金术士	炼金术	幻术×2	◎
里魔道士	里魔法	时魔法×2	◎
セージ	贤术	あやつる×1+黑魔法×3	◎
学者	知识	贤术×1+时魔法×1	◎

ヴィエラ族

职业	技能	必要技能	完成任务
フェンサー	突剑技	基础职业	－
白魔道士	白魔法	基础职业	－
绿魔道士	绿魔法	白魔法×1	◎
弓使い	狙う	基础职业	－
精灵使い	精灵魔法	白魔法×2	－
赤魔道士	赤魔法	突剑技×1+白魔法×1	－
魔法剑士	魔法剑	赤魔法×2	◎
召唤士	召唤魔法	精灵魔法×2	－
アサシン	仕手	狩り×1+精灵魔法×2	◎
スナイパー	狙击	狙う×2	－
踊り子	踊る	潘妮罗的特殊职业	－

グリア族

职业	技能	必要技能	完成任务
狩人	狩り	基础职业	－
ラプター	强击	狩り×1	◎
バスタード	野生	狩り×1	◎
风水士	风水	狩り×1	◎

バンガ族

职业	技能	必要技能	完成任务
ウォリアー	战技	基础职业	－
ホワイトモンク	僧技	基础职业	－
龙骑士	龙技	战技×2	◎
守护骑士	守护	斗剑技×2	－
グラディエーター	斗剑技	战技×2	－
マスターモンク	拳技	战技×2+僧技×2	◎
ビショップ	祈祷	僧技×2	－
神殿骑士	近卫战技	祈祷×2	－
炮击士	炮击	龙技×2	◎
トリックスター	幻惑	拳技×2	◎

职业相关任务

种族	职业名	任务名	RANK	任务要求	所需物品
ヒユム	斗士	斗士の心得	14	连系8、临应8	
	用心棒	イーストランド	25	连系15、临应15	
	导士	おつきなネコ！？	28	连系20、交涉20	
モーグリ	铳使い	ゴーゲモーゲ社	17	连系9、临应9	
	魔炮士	炮击音とクポ声と	22	交涉11、技量11	
	チョコボ士	ポポチョコポ	27	连系13、交涉13	
ヴィエラ	绿魔道士	绿の…?	2	连系3、临应3	
	アサシン	アサシンヴィス	13	连系8、临应8	
	魔法剑士	めざせ魔法剑士！	28	连系18、交涉18	
バンガ	龙骑士	龙骑士キュラ	7	连系4、交涉4	
	炮击士	ブレイヴバンガ	19	交涉11	火の石×1、ラド亚铅×1
	トリックスター	幻惑！トリックスター	23	连系15、临应15	
	マスターモンク	バンバンガ！	29	连系22、临应22	

种族	职业名	任务名	RANK	任务要求	所需物品
ン・モウ	魔兽使い	魔物の心	6	交涉4、临应4	
	里魔道士	ノーベルンモウ	12	交涉9	思い出の草×1、いやしの水×1
	学者	がくもんのススメ	18	交涉18	
シーク	ラニスタ	ラニスタのほこり	26	连系39、交涉39	
	ヴァイキング	ゲーレル样だ！	28	连系22、临应22	
グリア	ラプター	アイドルの乐器	19	交涉11	
	风水士	风水门～ハル～	35	连系33、临应33	
		风水门～アメ～	36	连系33、临应33	
		风水门～ユキ～	37	连系33、临应33	
		风水门～キリ～	38	连系33、临应33	
	バスタード	バスタード	44	临应44	

关于各职业的技能以及习得所需的装备，可参考后文中的职业资料。

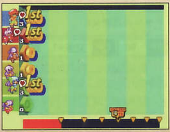
拍卖



拍卖（オークション）是本作中一个相当有趣的系统，剧情进行到任务“火の用心！”完成后就可以参加拍卖了。拍卖开始时为期一个月（20天），在每个町都可以参加一次，在拍卖开始时要计算好路径和时间，不要错过。初次是拍卖独占区域，全部独占后第二次就是拍卖财宝，两者都可以获得不少好东西。拍卖结束之后就要再等上一年，准确是说再过220天。

拍卖的过程是个很有意思的小游戏，交纳参加所需的CP之后，就可以开始进行正式的拍卖了。每场拍卖被划分为不同的时间区段，在到达每个段之前按对应的键就是出相应的价，至于同时竞拍的其他人，观察他们的动作也可以先预知他们会出什么样的价，可视情况来决定自己的出价。出错价的时候，按R键可取消。

初始时我方是没有5点的筹码



我方按键	点数	对手动作
不按	PASS (0)	摇头
Y	1	普通
B	2	走动
A	3	战斗
X	5	！

的，要想使用，就得在拍卖中获得相应的奖励。在拍卖的时间段上，有一些会有1ST、2ND等标记，这些表示在到达该时间段时，我方处于所对应的名次就可以获得奖励，增加一个5点的筹码。由于拍卖都是3～4场连续进行的，除了留意筹码的总量，根据敌人的行动来调整战术之外，获得奖励也是必不可少的。如果一场拍卖结束时有数人都是1ST，则原先拥有该地域的人获胜（他在初始时也有1的奖励）；如果都不是原拥有者，则看拍卖过程而定。



拍卖之后除了获得获胜区域的独占权之外，一些数据达到指定次数时还可以获得相应的礼物，具体如下：

项目	次数	ギフト	效果
プレイ	10	リージョンキング	区域全胜利后，下次可进行物品拍卖
BONUS	20	リボン	
1ST	10	トークンショップ	在拍卖开始前可用 CP 购买筹码
2ND	5	エーテル	
3RD	5	10000GIL	
1Pトークン	10	1Pトークン+	1点筹码增加一个
2Pトークン	10	2Pトークン+	2点筹码增加一个
3Pトークン	10	3Pトークン+	3点筹码增加一个
5Pトークン	10	5Pトークン+	5点筹码增加一个
パス	20	200CP	

有了トークンショップ之后，可以说只要有足够的CP，拍卖是稳赢不输的。拍卖结束后，区域全胜利时可以去该区域收取特产品，其中有些还可能是非常强力的装备。例如我在ナザル废坑(フロージスの町地域全独占后)拿到过トウルヌソル、リボン，在ネーズロー地下道(ゴーグの町地域全独占后)拿到过リボン、メイスオブゼウス、マテリアブレード等等，可在拿之前存档，不如意就读档。

好处更多的是之后的财宝拍卖，每场拍卖的都是不错的装备，而全胜还会有特别的奖励，其中有不少顶级装备哦！利用这点我们可以较早就获得罗月传武来学二刀流之类的，多加利用吧！下面来列出一些各町的特别奖励装备，是不是流口水了？那就将拍卖战绩保持在全胜吧！



町	装备	种类
カモアの町	グレスバースト	ナックル
	ウイユヴェール	本
	ミョルニル	ハンマー
	メイスオブゼウス	メイス
	源氏の兜	兜
	リボン	リボン
	黒の帽子	帽子
	最後の服	服
	ロードオブロード	ローブ
グラスの町	罗月传武	刀
	邪解禁书	本
	源氏の兜	兜
	黒の帽子	帽子
	源氏の铠	铠
	源氏の盾	盾
	忍びの足袋	ブーツ
	源氏の小手	グローブ
モーラベルラの町	エクスカリバー2	骑士剑
	ディアボリーク	レイピア
	ソルセイバー	サーベル
	エストレアエッジ	广刃剑
	セブンスヘブン	刚弓
	赤のローブ	ローブ
	贤者のローブ	ローブ
	ガイウスカリグ	アクセサリ
フロージスの町	虎铁	刀
	贤者の杖	杖
リボン	リボン	アクセサリ
	黄金のスカラー	帽子
	ガルミアカレア	服
	ロードオブロード	ローブ
	四神の盾	盾
	ガルミアの靴	ブーツ

町	装备	种类
ゴーグ	トンベリアン	ナイフ
	龙のヒゲ	枪
	モルボウ	弓
	ボムのうで	ロッド
	ロケットパンチ	大炮
	ジョーカー	カード
	源氏の兜	兜
	リボン	リボン
	黒の帽子	帽子
	最後の服	服
	ロードオブロード	ローブ
	血涂られた盾	盾
	天使の指轮	アクセサリ



通关流程

开始新游戏，首先要选择难度，困难(ハード)与普通(ノーマル)难度相比，只是敌人有强化，剧情以及任务并无分别，可按自己的喜好选择。确定主角名字之后就要依次进行3次选择，选择的内容会影响初期的クランアビリティ以及クランスキル，具体如下：

追加クランアビリティ	回答			初期クランスキル			
	问题1	问题2	问题3	连系	交涉	临应	技量
パワーアップ2	1	3	2	4	4	3	2
	2	2	2	2	2	5	4
	3	1	3	3	3	3	3
かいひアップ2	1	2	3	4	4	3	3
	2	1	1	2	2	5	4
	3	2	1	2	2	4	5
スピードアップ2	1	3	1	4	4	3	3
	2	3	1	3	3	4	4
	3	2	3	3	3	3	4
ラッキー2	1	1	3	4	4	3	2
	2	1	2	2	2	5	3
	3	1	2	2	2	4	3
EXPアップ1	1	1	1	3	3	4	3
	2	3	2	3	3	4	3
	3	2	2	2	2	4	4
APアップ1	1	2	1	3	3	4	4
	2	3	3	4	4	3	3
	3	3	3	4	4	2	3
ギルアップ1	1	1	2	3	3	4	2
	2	1	3	3	3	4	3
	3	1	1	2	2	4	4
クランアップ1	1	2	2	3	3	4	3
	2	2	3	3	3	5	4
	3	3	2	3	3	3	3
スマッシュアップ1	1	3	3	5	4	2	2
	2	2	1	2	2	5	5
	3	3	1	3	3	3	4

推荐选择パワーアップ2或者APアップ1，后期这些能力都有其他方法可以获得，所以也不必为此考虑太多。另外在SLOT 2槽里面有插《FFTA》卡带的话，可联动增加ライブラ这项クランアビリティ，效果为可看到陷阱。这项能力也可以有其他方法习得，也无须追求一定联动。

游戏主线流程的进行方式非常明了，完成剧情任务→去相应的町发生相关情节→在酒吧接受下一个剧情任务(没有日期限制的，初始就在第一个的那个任务)→完成新的剧情任务，如此循环便可直至通关。需要去的町或者任务发生的地区在大地图上都有蓝色"！"标志提示，可轻松找到。多个町都有这个标志的话，说明在任意町都能发生接下来的情节。当然，游戏中后期的难度增加还是比较快的，不完成其他任务会比较吃力，个人推荐就是有可完成的任务就接，遇到拍卖就去参加等最平常的游戏方式，这样更能享受游戏中的乐趣。

这次最初比《FFTA》还要直接，在古书上写上自己的名字后，就直接被传送到异世界，开始全新的旅程……每完成一个剧情任务，古书上就会自动增加一行，主流程也就这两页，可以比较直观地掌握自己的游戏进程。



森にあらわれたモノ

胜利条件	打倒クレスタ
法律	飞び道具禁止
裁判奖励	ロングボウ

报酬：250ギル、ジケット铅×2、ファランの花粉×2

AP	80	CP	交涉+1、临应+1

初次的战斗，在同伴行动时会有初次的行动提示。至于早早登场的シド，他现在是自主行动的GUEST，在将来会正式加入。胜利条件是打倒クレスタ，但实际上将它的HP削减到1/3左右战斗就自动结束了。战斗中没违反法律的话，胜利后可得到相应的奖励，像这战就是ロングボウ。

前去酒吧决定公会的名字，之后可以开始接受任务。



守れ、チョコボ！

胜利条件	打倒全部敌人
法律	炎属性禁止
裁判奖励	メタルナックル、シルクのローブ

报酬:1050ギル、ヘビの皮、小さなキノコ、真水

AP	80	CP	连携+1、临应+1

简单的任务，依次打倒较弱的敌人即可

▼

森の村

▼

参上！黄色の翼

胜利条件	打倒全部敌人
法律	冷气属性禁止
裁判奖励	バロング、アイアンヘルム、目药

报酬:1750ギル、ラミアのウロコ、药针、土の石

AP	80	CP	连携+1、交涉+1

注意敌方黑魔法的范围攻击，要优先打倒他。

▼

カモアの町，酒吧开始出现クラントライアル任务。

▼

トマト、トマト

胜利条件	打倒全部敌人
法律	雷属性禁止
裁判奖励	ガラスの铠、バトルブーツ、ハイポーション

报酬:560ギル、斗气のかけら、ふつうの绢糸、ウサギの毛皮

AP	80	CP	连携+2、临应+2

アデル也作为GUEST参战，有她和シド的帮忙，战斗仍然是没有什么难度的，只需注意敌方的状态攻击。

▼

カモアの町

▼

手配书NO.2

胜利条件	赏金首ウゴール讨伐！
法律	MP回复禁止
裁判奖励	サムソンの剑、ラウンドシールド、毒消し

报酬:560ギル、斗气のかけら、ふつうの绢糸、ウサギの毛皮

AP	80	CP	连携+3

打倒ウゴール便可完成任务，需要注意他会反击技能。不过我们也可以利用这一点，背后攻击→敌方反击→另一人继续背后攻击。

▼

カモアの町，アデル加入。作为女主角有不少任务需要强制出击，同时也有自己的特殊职业，重点培养吧！

▼

グラスの町

▼

手配书NO.3

胜利条件	赏金首ギルムント讨伐！
法律	炎属性禁止
裁判奖励	ライジングサン、サークレット、やまびこ草

报酬:1330ギル、あまい果实、雷の石、良质の毛皮

AP	80	CP	连携+3

有些麻烦的战斗，敌方有几个会使用雷属性攻击，而自身也是雷属性吸收，因此经常是范围攻击+我方回复，因此尽量不要让敌人聚集在一起，引出弱小的优先消灭。

▼

グラスの町

▼

火の用心！

胜利条件	打倒全部敌人
法律	MP回复禁止
裁判奖励	エナジーメイス、ブロンズアーマー、目药

报酬:2870ギル、白金、アガチス树、あやしいキノコ

AP	80	CP	连携+2、临应+2

敌人是"《FF》系列"的经典敌人，中油之后火属性伤害猛增、炸弹在濒死时会爆炸，这都是常识了，要针对这些来安排对策。

▼

グラスの町，可开始参加拍卖，方法和效果在之前已经介绍过了，这里只补充一点，参加拍卖前先把所有的地域走出来，否则没出现的地域是不在拍卖当中的。



ジングパール解禁

胜利条件	打倒流砂のヌシ
法律	ン・モゥA禁止
裁判奖励	カイザーナックル、グリーンベレー、毒消し

报酬:3490ギル、ジングパール×8

AP	80	CP	技量+3、临应+4

到目前为止最难的一个主线任务，之前多作为主力的ン・モゥ魔道士无法派上用处，而BOSSヨーウィー会全体攻击，靠近后则会使用HP吸收攻击，HARD难度要多做些任务锻练锻练才能打得过。两个杂兵アントリオン打倒后会不断有增援出现，维持两个杂兵的数量，因此可不理会他们，直接去对付BOSS。另一个需要提醒的就是左上方的宝箱，这里是天使の指轮，装备后在战斗中可自动复活一次，还是相当有用的，一定要拿到手。由于地形限制，需要高JUMP或者飞行、转移移动的职业才能拿得到。

▼

グラスの町

▼

ルピ山のゆうべ

胜利条件	打倒ユエン
法律	冷气属性禁止
裁判奖励	2450ギル、タマガネ×3、大牙×3

报酬:2870ギル、白金、アガチス树、あやしいキノコ

AP	80	CP	连携+3、交涉+4

本关裁判被初次关进小黑屋，法律不起作用，自然本任务完成后也没有相应的奖励。此外负面效果是クランアビリティ无效，而且战斗不能后无法回复更是要特别注意。

▼

グラスの町→モーラベルラの町

▼

飞空艇トラブル！

胜利条件	打倒ジーニアス・エド
法律	弱者爱护
裁判奖励	绿色の液体、魔道士のローブ

报酬:4780ギル、ガルクスアクア×2、レッドギーブス树×2

AP	80	CP	技量+3、临应+3

这次的法律"弱者爱护"会给我们带来一些麻烦，选择人员以及在战斗时多注意敌我双方的等级吧。另外ヴァン初次登场，任务完成后パンネロ也会露面，不过来自《FF XII》的这两位现在并不会加入，以后还有数个与他们有关的任务。

▼

モーラベルラ飞空艇港

▼

ありふれたウワサ

胜利条件	打倒全部敌人
法律	まねっこ禁止
裁判奖励	绿色の液体、プラチナシールド、エーテル

报酬:2770ギル、虹色の糸、ピンクのしっぽ×2

AP	80	CP	技量+3、临应+4

这次的规则比较怪异，是不准模仿之前行动的人的动作，包括敌人，要随时注意保持警惕。不死系敌人初次出现，打倒后一定回合后会复活，对付它们使用圣属性攻击、回复手段等也是常识了，此外シド的僧技"破邪"能消灭不死系，可善加利用。



▼

フロージスの町

▼

眠れない日々

胜利条件	打倒オーバーソウル
法律	恶性ST禁止
裁判奖励	忘れ草

报酬:3780ギル、圣战の药×3

AP	80	CP	临应+4

又是一堆不死系，还是集中火力直接打倒BOSS吧！

▼

フロージスの町

▼

乐器を作るクポ～！

胜利条件	打倒炼金术师
法律	女性爱护
裁判奖励	クルゼル黄铜、プラチナシールド

报酬:4730ギル、皇帝のウロコ×2、星々のカケラ×3

AP	80	CP	技量+4、临应+5

法律是女性爱护，注意不要攻击敌方的ラプター，此外要留心ゴーレム的攻击范围。

▼

フロージスの町，在商店中用刚获得的素材制作掘出物“たのまれた乐器”，做好后还要记得购买，之后ハーディ加入。接着回到モーラベルラの町，可继续发展剧情。

▼

さがしています

胜利条件	打倒全部敌人
法律	全体行动禁止
裁判奖励	ダンブカの木材、サボテンの实、サビのカタマリ
报酬	5480ギル、アインへリエル×2、アダマンタイト×5
AP	80
CP	连携+5

这次的法律不会造成多大麻烦，敌人也没有太多出奇之处，正常地集中火力逐个消灭就是了。

▼

グラスの町

▼

指名手配・空贼ヴァン

胜利条件	守护ヴァン，打倒敌人
法律	绝对移动1
裁判奖励	铁の壳、くるくるドリル、ハイポーション
报酬	5040ギル、雷鬼晶×2、タマガネ×4
AP	80
CP	连携+4、交涉+4

本关的法律就非常麻烦了，要求每次行动时移动1格并且只能移动1格，要是遇到地形限制和周围都有人的情况……ヴァン、パンネロ作为GUEST参战，要特别注意维持他们的HP。



▼

グラスの町

亲爱なる…

胜利条件	打倒イルーア
法律	盗まれ禁止
裁判奖励	—
报酬	6550ギル、圣战の药
AP	80
CP	连携+5、临应+4

这次的BOSS我们以后还会多次遇到，而她一出来先把裁判扔进小黑屋，给我们一个下马威。宝箱中没什么好东西，专心打倒BOSS吧！任务完成后是连续战斗。



▼

深渊の穴

胜利条件	打倒ヌーキア
法律	スペシャル禁止
裁判奖励	—
报酬	—
AP	—
CP	—

在紫色的键处按下可充填魔力，到100%可施放全体攻击的魔导炮，之后可继续寻找紫色键来充填。杂兵打倒后会相应出现增援，无须特意去攻击它们，以BOSS为主要目标。

▼

グラスの町

▼

地下坑道サルベージ

胜利条件	打倒全部敌人
法律	三属性禁止
裁判奖励	动物の骨、丈夫なつる
报酬	7580ギル、オリハルク、ハーディガーディ
AP	80
CP	技量+5、临应+6

敌人会不断给自己使用状态强化，还会使用魅惑之类的状态攻击，中了的话要及时解除。



ゴーグの町，アデル会暂时离开队伍，不过完成下一个剧情任务后她就会重新加入。

その目はなにを见る

胜利条件	アデル恢复正常
法律	飞び道具禁止
裁判奖励	土の石、ギザギザの叶つぱ、エーテル
报酬	9100ギル、オリハルク
AP	80
CP	连携+6、交涉+6、技量+5、临应+6

注意アデル的职业有变化，攻击方式为直线攻击，不过她会冲过来，本关的难度倒不大。打倒她或者邻接后选择“话しかける”3次便可让她恢复正常，从而结束本任务。アデル重新加入后可去获得自己的隐藏职业，具体可参考后面的隐藏要素内容。

▼

任意町

▼

空贼からの挑战

胜利条件	打倒ヴァン(？)
法律	パンガ爱护
裁判奖励	风の石、くるくるドリル、フェニックスの尾
报酬	10470ギル、ヒヒイロカネ
AP	80
CP	连携+6、临应+7

两个一看就知道是假的空贼，看上去就不顺眼……有一个宝箱中有盗贼の小手，不要错过。本任务结束后，可完成相应任务让ヴァン、パンネロ以及アルシド加入，具体参考后面的隐藏要素。



▼

カモアの町

▼

セレモニー

胜利条件	打倒イルーア
法律	男性爱护
裁判奖励	—
报酬	9870ギル、高级毛皮
AP	80
CP	连携+7、技量+6

裁判继续被无视了，注意保证我方不要战斗不能。本任务完成后接下



来就是最后的二连战了，实力不足也可以先通过水晶回原大陆继续去做任务，之后同样可通过ラザ・フォードの馆再次前来。

▼

ふたつのグリモア

胜利条件	打倒イルーア
法律	良性ST禁止
裁判奖励	—
报酬	9870ギル、高级毛皮
AP	80
CP	连携+7、技量+6

经过水晶附近时会出现敌人，另外需要留意敌人的技能，胜利后将会迎来最终战！



穴よりいでし者

胜利条件	打倒ヌーキア
法律	Rアビリティ禁止
裁判奖励	—
报酬	—
AP	—
CP	—

注意这次的法律，在选择出击同伴时先对技能进行调整。敌人方面，ヌーキア残手会使用状态攻击，ヌーキアコア会给ヌーキア主角蓄力，以便后者使用范围攻击。打倒ヌーキア主角后ヌーキアコア变更为攻击模式，再打倒ヌーキアコア即可通关。

通关后，看完STAFF会有保存通关存档的提示，选择存档保存后，该存档上会有CLEAR标志，读取后在酒吧会出现一些新的任务，接下来就继续在各地游玩和冒险吧！

隐藏要素

アデル的隐藏职业

剧情任务“その目はなにを见る”完成后，アデル重新加入，而她在本任务中的职业我们也是可以实际获得的。在重新加入之后，回到アルダナ山的ラザ · フォードの馆会发生后续剧情，接下来前往ゼドリーの森就可以出现相关任务“优れし者”。完成该任务后获得アデル的专用隐藏职业エアレス。这个职业可以装备投射武器外其他所有的武器，至于这个职业的各项技能的习得，则要完成相应的任务，再利用任务报酬获得的武器来学习。和普通的任务不同，这些并不是直接在酒吧里面接的，而是先在酒吧查看相应的フリーペーパー，然后按照其中的提示前往对应的地址，即可进行任务。各项技能的顺序和具体情况如下：



技能	武器	任务	条件
ヴァイオラ	ティブタップトゥ	消えた友	－
ハイロウ	チリジラデン	たすけてくれー	绿阳の月
ラディリス	青のエーヴュア	眠れぬ森の美女	赤阳の月
アムネジア	ナグラロク	アイセン兽	完成任务“魔道の书”
エクリプス	百式正宗	サイノカミのほこら	完成任务“究极の书”
ベルモット	クジラのヒゲ	わざわいを呼ぶモノ	完成任务“そぼくなギモン”
アデレイド	任务完成后获得技能	ルート发现	完成任务“远い国を知る者”、“神のつわせし兽”和“かけよ！ダオブリッジ”

ヴァン和パンネロ的加入

这两位在主线流程是不会直接加入的，仍然需要完成相应的任务。首先，完成剧情任务“空贼からの挑战”之后，前往フロージス町会发生剧情，这次遇上的是同样来自《FF XII》的墨镜男アルシド（日版的配音我还是很喜欢的^^），剧情后パンネロ加入，在上方则出现任务标记。前去完成任务“トラブルヒーロー”救出ヴァン之后，ヴァン也加入了队伍。这两人分别拥有特殊职业空贼和踊り子，在后期任务中可重点培养。



アルシド的加入

墨镜男アルシド自己也是可以加入的，首先依照上一条，让ヴァン和パンネロ加入，这样在酒吧的任务中就会增加一项RANK高达62的新任务“エレガントな决斗”，该任务就是和アルシド的战斗，顺便说一下，这个任务的法律还是非常无耻……

完成该任务后，前去酒吧查看フリーペーパー可发现新的消息“エレガントた手纸”，按照提示前去タルゴの森，剧情后アルシド即可加入。他的职业是特殊职业エージェント，而且不能转职。

フリメルダ的加入

フリメルダ是另一个可以加入的特殊同伴，加入的条件是依次完成以下任务：

任务	RANK
少しばかり不调です	11
そぞろすずしき夜	19
强きを求めし者	33
おぞましき怪物	39
おり重なる想い	42

每个任务完成后酒吧中就会出现下一个任务，任务中的选项不影响加入。此外，任务“おぞましき怪物”完成后，可获得エクスカリバー2和圣天使の羽饰り，后者是用来召唤神兽アルテマ的。最后一个任务“おり重なる想い”需要进行两次战斗，第二次战斗时，左上的宝箱里面是用来习得装备リボン的饰品ミンウの宝玉，不可错过。

以上任务完成后フリメルダ便可恢复正常，并且加入成为同伴。她的职业是パラディン，而且已经习得了二刀流。

神兽和其他

在发售前就曾经大肆宣传过的神兽，在本作的主线流程并不会登场，而是都要去完成相应的任务，例如完成“サンクルール 赤王”等五王系列的全部任务，那么最后便可获得召唤神兽ゼロムス的饰品断罪のチョーカー。其他神兽也多为类似的获得方法，不过由于篇幅有限，任务的详细情报只能放在以后了。

在黑冬の月，前往フロージスの町可以遇到トミクジ屋，在这里花1000GIL可以购买一张彩票（トミクジ），不过开奖还要等到半年之后了，遇到的话可要记得试试自己的手气哦！

无论是拍卖、抽奖还是普通的任务，有时候我们希望时间能过得快些，而不是一天天地来回走，其实游戏中也提供了相应的方法的。在アルダナ山的ラザ · フォードの馆以及トラメディノ湿原的水边の小屋休息，这样的话每次可以过一个月（20天），不停拍卖也是轻而易举。



职业资料

本作的转职条件是看相应的技能MASTER数量，而习得技能则是靠装备相应的装备并获取足够的AP。下面就来列出全部职业的技能以及所需的装备，顺序是按照之前职业转职条件的列表，在最后还附上了5个隐藏职业的相应资料。

ソルジャー（战技）		
技能名	装备	AP
挑发	ブラッドソード（ソード）	300
应急处置	ブロードソード（ソード）	100
マインドブレイク	バスターソード（ソード）	250
スピードブレイク	シルバーソード（ソード）	350
见やぶる	バーグラーソード（ソード）	150
パワーブレイク	バロング（大剑）	250
マジックブレイク	古代の剑（大剑）	250
ギルぶんどる	ダイアの剑（大剑）	350
R/S技能		
[S]盾装备可能	ブロンズシールド（盾）	150
[S]片手持ち	ダグリオーム（大剑）	250

シーフ（盗む）		
技能名	装备	AP
ギルを盗む	ジャックナイフ（ナイフ）	200
アイテムを盗む	カルド（ナイフ）	200
おたからを盗む LV1	スクラマサクス（ナイフ）	100
おたからを盗む LV2	ロンデルダガー（ナイフ）	200
おたからを盗む LV3	ソードブレイカー（ナイフ）	300
主役の座を盗む	オリハルコン（ナイフ）	400
おたからを盗む LV4	チンクエディア（ナイフ）	400
アクセサリを盗む	ジャンビーヤ（ナイフ）	550
R/S技能		
[R]カウンター	チェインプレート（服）	150
[S]メンテナンス	アダマンベスト（服）	150



白魔道士（白魔法）		
技能名	装备	AP
ケアル	ホワイトスタッフ(杖)	100
ケアルラ	いやしの杖(杖)	200
ケアルガ	宫水の杖(杖)	300
エスナ	净化の杖(杖)	200
レイズ	祝福の杖(杖)	200
リレイズ	マーベラスチアー(杖)	400
アレイズ	ニルヴァーナ(杖)	400
リフレッシュ	贤者の杖(杖)	400
R/S技能		
[S]MPーターボ	白のローブ(ローブ)	250

黑魔道士（黑魔法）		
技能名	装备	AP
ファイア	ロッド(ロッド)	100
ファイラ	火轮のロッド(ロッド)	250
ファイガ	フレイムロッド(ロッド)	350
サンダー	ロッド(ロッド)	100
サンダラ	雷鸣のロッド(ロッド)	250
サンダガ	トールロッド(ロッド)	350
ブリザド	ロッド(ロッド)	100
ブリザラ	冻雪のロッド(ロッド)	250
ブリザガ	チルロッド(ロッド)	350
R/S技能		
[R]魔法返し	银糸のコート(ローブ)	400
[S]属性强化	贤者のローブ(ローブ)	350

弓使い（狙う）		
技能名	装备	AP
ためる	ロングボウ(弓)	100
ブラックアウト	カーボンボウ(弓)	250
不死升天	银の弓(弓)	200
足を狙う	スパイクボウ(弓)	250
腕を狙う	ネイルボウ(弓)	350
ハートを射拔く	アルテミスの弓(弓)	450
狙い定める	与一の弓(弓)	200
ファストブースト	ペルセウスの弓(弓)	300
R/S技能		
[R]矢かわし	グリーンベレー	200
[S]精神统一	ターゲットボウ	250

幻术士（幻术）		
技能名	装备	AP
プロミネンス	火轮のロッド(ロッド)	250
テンペスト	雷鸣のロッド(ロッド)	250
フリーズブリンク	冻雪のロッド(ロッド)	250
ソイルエビデンス	地龙のロッド(ロッド)	300
ダークトルネード	トールロッド(ロッド)	300
ロードミラージュ	チルロッド(ロッド)	300
スターダスト	星くずのロッド(ロッド)	300
サザンクロス	プリンセスガード(ロッド)	300
R/S技能		
[R]使用MP吸收	ローブオブロード(ローブ)	250
[S]消费MP半减	光のローブ(ローブ)	400

导士（大魔法）		
技能名	装备	AP
ケアルラ	バトルディクト(书物)	150
ファイラ	魔道指南书(书物)	250
ブリザラ	アーナスグリフ(书物)	250
サンダラ	エナビア记(书物)	250
エスナ	ウルタンアノズ(书物)	200
レイズ	ウイユヴェール(书物)	200
マジックバースト	エダローア圣典(书物)	550
MPチャージ	邪解禁书(书物)	350
R/S技能		
[R]ダメージMP回复	黑のローブ(ローブ)	350
[S]リフレク贯通	赤のローブ(ローブ)	200
[S]リボン装备可能	ミンウの宝玉(アクセサリ)	300

用心棒（奥义）		
技能名	装备	AP
カマイタチ	村雨(刀)	200
みね打ち	阿修罗(刀)	200
居合拔き	备前长船(刀)	300
奥义・天雷	虎铁(刀)	400
奥义・冻灭	天のむら云(刀)	400
奥义・阳炎	ノサダ(刀)	400
奥义・割杀	徒樱(刀)	400
魂放	墨炎(刀)	400
R/S技能		
[R]ハメどる	ボーンプレート(服)	250
[S]必杀UP	ブレイサー(グローブ)	150

忍者（忍术）		
技能名	装备	AP
投げる	くない(刀)	100
水遁	村雨(刀)	250
火遁	阿修罗(刀])	250
土遁	备前长船(刀)	250
木遁	虎铁(刀)	250
金遁	菊一文字(刀)	250
解咒	天のむら云(刀)	300
忘却	正宗(刀)	400
R/S技能		
[R]濒死ヘイスト	忍びの衣(服)	250
[S]二刀流	罗月传武(刀)	990

斗士（斗技）		
技能名	装备	AP
ラッシュ	アサルトブレード(ブレード)	100
ブースト	シャドウブレード(ブレード)	250
ブリッツ	サンブレード(ブレード)	250
空破斩	アトモスブレード(ブレード)	250
ワイルドスイング	オゲンブレード(ブレード)	250
バックドラフト	フレイムタン(ブレード)	400
エアーブラスト	エアブレード(ブレード)	350
波动击	クイゴンブレード(ブレード)	350
R/S技能		
[R]肉斩骨断	ウィガール(服)	250
[S]两手持ち	ヴィナスブレード(ブレード)	250

狩人（狩り）		
技能名	装备	AP
追い拂う	风斩りの弓(刚弓)	150
ソニックブーム	レインクイン(刚弓)	200
助言	ツインボウ(刚弓)	100
ハンティング	ハンティングボウ(刚弓)	250
急所を狙う	エルブンボウ(刚弓)	300
サイドワインダー	ハデスの弓(刚弓)	300
カウンタフォース	マスターボウ(刚弓)	300
アルテマショット	セブンスヘブン(刚弓)	990
R/S技能		
[R]リジェネーター	大地の衣(服)	200
[S]武器こうげきUP	ニケの弓(刚弓)	150

からくり士（からくり）		
技能名	装备	AP
银の圆盘	メタルナックル(ナックル)	250
赤いゼンマイ	ライジングサン(ナックル)	250
绿の齿车	ポイズンナックル(ナックル)	250
虹色の磁石	眠りの爪(ナックル)	250
金の电池	ネコの爪(ナックル)	250
黄色のメカ	サバイバー(ナックル)	250
青いネジ	ホワイトファング(ナックル)	250
黑い块	デスクロー(ナックル)	250
R/S技能		
[R]リジェネーター	大地の衣(服)	200
[R]MPすりかえ	ミラージュベスト(服)	450
[S]リボン装备可能	ミンウの宝玉(アクセサリ)	300

青魔道士（青魔法）		
魔法名	习得怪物	AP
マジックハンマー	レプラコーン、バクナムス	
ホワイトウィンド	スプライト	
天使のささやき	スプライト	
夜	ラミア	
パニックボイス	ウォーグウルフ、ヘルハウント	
战いのダンス	ゴーゴーバニー、モゲイーター	
咆哮	ウェアウリフ、ザグナル、ルーガルー	
砂岚	サンドピット	
リミットグローヴ	ランドタートル	
マトラマジック	アダマンタイトス	
くさい息	モルボル、モルボルキング	
怪音波	モルボル、モルボルグレート	
重油	レッドマシュマロ	
じばく	ボム	
死の宣告	デスサイズ	
死のルーレット	ブレイグ、アーリマン	
クエイク	ヘッドレス	
ガードオファ	ミュトスドラゴン、ファイアドレイク	
マイティガード	ナーガラージャ、ザッハーク、ミュトスドラゴン	
ドラゴンフォース	ミュトスドラゴン、ザッハーク	
R/S技能		
[R]MPすりかえ	ミラージュベスト(服)	450
[S]ラーニング	ライトサーベル(サーベル)	100
[S]免疫	サバイバルベスト(服)	250

パラディン（骑士道）		
技能名	装备	AP
介抱	ディフェンダー(骑士剑)	100
守る	ライオンハート(骑士剑)	200
かばう	セイブザクイーン(骑士剑)	300
セイントクロス	アークエッジ(骑士剑)	400
ホーリーブレード	エクスカリバー(骑士剑)	400
降伏劝告	バロング(大剑)	150
ウォークライ	オブリージュ(大剑)	300
净化	オーガニクス(大剑)	250
R/S技能		
[R]见切り	源氏の铠(铠)	350
[S]武器ぼうぎょUP	ダイアアーマー(铠)	150





铳使い（铳击）		
技能名	装备	AP
ファイ弾	アイアット铳(铳)	150
ブリザ弾	ガイアット铳(铳)	150
サンダ弾	ライアット铳(铳)	150
ブライン弾	银玉铁炮(铳)	200
サイレス弾	ロストガン(铳)	200
コンフュ弾	カオスライフル(铳)	400
ストップ弾	アウトサイダー(铳)	450
チャーム弾	ピースメーカー(铳)	400
R/S技能		
[S]精神统一	ロングバレル(铳)	250

曲芸士（曲芸）		
技能名	装备	AP
ギル	ジャックナイフ(ナイフ)	100
ボール	スクラマサクス(ナイフ)	350
放り投げる	クリスナイフ(ナイフ)	100
火炎ビン	ククリ(ナイフ)	250
ダガー	ソードブレイカー(ナイフ)	400
スマイル	オリハルコン(ナイフ)	450
轮つか	チンクエディア(ナイフ)	450
R/S技能		
[R]キャッチ	ブリガンダイン(服)	250
[R]矢返し	力だすき(服)	150

时魔道士（时魔法）		
技能名	装备	AP
ヘイスト	火轮のロッド(ロッド)	250
リフレク	雷鸣のロッド(ロッド)	250
スロウ	地龙のロッド(ロッド)	250
ヘイスガ	フレイムロッド(ロッド)	400
クイック	トールロッド(ロッド)	400
ストップ	チルロッド(ロッド)	350
エテンド	星くずのロッド(ロッド)	150
リバース	プリンセスガード(ロッド)	300
R/S技能		
[R]濒死クイック	魔道士のローブ(ローブ)	450
[R]魔法回避	魔法のローブ(ローブ)	250

チョコボ士（チョコボ技）
根据チョコボ来决定可使用的技

魔炮士（魔炮击）		
技能名	装备	AP
魔炮チャージ	ハンドカノン(大炮)	100
ケアル魔炮	オムニス炮(大炮)	250
プロテス魔炮	ディクルム式(大炮)	250
シェル魔炮	リガートゥル炮(大炮)	250
エーテル魔炮	ブレウィス式(大炮)	500
エーテルブースト	ソリッドバズーカ(大炮)	350
フルバースト	ドロマエオ(大炮)	400
テレポ魔炮	グアング炮(大炮)	450
R/S技能		
[R]ジャミング	まもりの指轮(アクセサリ)	150
[S]MP消费攻击	マキシマムレイ(大炮)	150

フェンサー（突剑技）		
技能名	装备	AP
タイニーバグズ	スティンガー(レイピア)	150
スラストフェザー	エストック(レイピア)	200
ハードインパルス	フランベルジェ(レイピア)	300
スタックシャドー	银のレイピア(レイピア)	400
スワローテイル	ジンフリッサ(レイピア)	300
ナイトホーク	ジュワユース(レイピア)	300
ブルーパッション	メイジマッシャー(レイピア)	250
チェックメイト	ゲビティー・アガ(レイピア)	300
R/S技能		
[R]见切り	最後の服(服)	350
[S]盾装备可能	ブロンズシールド(盾)	150

绿魔道士（绿魔法）		
技能名	装备	AP
プロテス	フレイル(ハンマー)	150
シェル	ウォーハンマー(ハンマー)	150
オイル	スレッジハンマー(ハンマー)	250
スリプル	バトルメイス(メイス)	200
ブライン	ドルイドメイス(メイス	150
カムダン	贤者の锡杖(メイス	200
サイレス	エナジーメイス(メイス	200
リーブ	マンドラゴラの根(メイス	400
R/S技能		
[R]魔法回避	魔法のローブ(ローブ)	250
[R]使用MP吸收	ローブプロブロード(ローブ)	250
[S]ステータス延长	スタイルビット(帽子)	150

精灵使い（精灵魔法）		
技能名	装备	AP
ヘビーダスト	エストック(レイピア)	200
アースヒール	フルーレ(レイピア)	200
ファイアウィップ	スカーレット(レイピア)	200
ホワイトフレイム	フランベルジェ(レイピア)	250
スリッピィレイン	银のレイピア(レイピア)	200
シャイニングエア	ジンフリッサ(レイピア)	200
ゲイジングエビル	ジュワユース(レイピア)	300
サンダーロア	メイジマッシャー(レイピア)	200

ヴァイキング（あらくれ）		
技能名	装备	AP
サンダー	ブロードアックス(斧)	100
サンダラ	スラッシャー(斧)	250
サンダガ	ゴールドアックス(斧)	350
つなみ	ハンマーヘッド(斧)	350
ウォークライ	フランシスカ(ハンマー)	300
スリとる	フレイル(ハンマー)	250
きょうかつ	ウォーハンマー(ハンマー)	250
ひっぺがす	スレッジハンマー(ハンマー)	350
R/S技能		
[R]ダメージ吸收	シーフの帽子(帽子)	250
[R]ギルガメの心	チョコボシールド(盾)	300
[S]两手持ち	グレートアックス(斧)	250
[S]盾装备可能	プラチナシールド(盾)	150
[S]メンテナンス	アイアンアーマー(铠)	150

魔法剑士（魔法剑）		
技能名	装备	AP
ポイズン剑	ブラッドソード(ソード)	200
オイル剑	ブロードソード(ソード)	300
スロウ剑	シルバーソード(ソード)	300
ドンムブ剑	バーグラーソード(ソード)	200
スリプル剑	ゲイルソード(ソード)	250
コンフュ剑	オニオンソード(ソード)	300
ドンアク剑	レストアエッジ(ソード)	350
カウントダウン剑	ウィータノヴァ(ソード)	400
R/S技能		
[R]濒死回避UP	カチューシャ(リボン)	200
[S]HP消费魔法	バスターソード(ソード)	150

召唤士（召唤魔法）		
技能名	装备	AP
イフリート	守りの杖(杖)	300
ラムウ	裁きの杖(杖)	300
シヴァ	蛇の杖(杖)	300
キリン	いやしの杖(杖)	250
ユニコーン	净化の杖(杖)	250
カーバンクル	ザクロの杖(杖)	250
マディーン	マーベラスチアー(杖)	350
フェニックス	ニルヴァーナ(杖)	450
R/S技能		
[S]消费MP半减	光のローブ(ローブ)	400

アサシン（仕手）		
技能名	装备	AP
恶寒	狩人の弓(刚弓)	250
影缝い	エルブンボウ(刚弓)	350
失声	村雨(刀)	200
息根止	徒樱(刀)	450
封印	虎铁(刀)	450
恶梦	菊一文字(刀)	300
忘却	正宗(刀)	400
アルテマシアー	斩魔刀(刀)	990
R/S技能		
[R]矢返し	力だすき(服)	150

スナイパー（狙击）		
技能名	装备	AP
潜伏	风斩りの弓(刚弓)	300
ボワゾンベーゼ	クレインクイン(刚弓)	250
连射	ツインボウ(刚弓)	300
サイフを狙う	ハンティングボウ(刚弓)	350
アーマーを狙う	エルブンボウ(刚弓)	350
ウェポンを狙う	マスターボウ(刚弓)	350
デスシックル	ハデスの弓(刚弓)	200
魔弹の射手	マックスの魔弓(刚弓)	400
R/S技能		
[R]リジェネーター	大地の衣(服)	200

ラプター（强击）		
技能名	装备	AP
パワークラッシュ	サムソンの剑(广刃剑)	250
マインドクラッシュ	ファルシオン(广刃剑)	250
スピードクラッシュ	プレデターエッジ(广刃剑)	350
トルネド	エルシードの剑(广刃剑)	300
シールドバッシュ	岩兽の剑(广刃剑)	400
ワールウィンド	クレイモアー(广刃剑)	300
パーフェクガード	ヴァジュラ(广刃剑)	300
ソウルクラッシュ	ロンパイア(广刃剑)	350
R/S技能		
[R]カウンター	ねじりはちまき(帽子)	150
[R]见切り	源氏の铠(铠)	350
[S]片手持ち	ストリボーグ(广刃剑)	250
[S]盾装备可能	プラチナシールド(盾)	150
[S]メンテナンス	アイアンアーマー(铠)	150

モーグリナイト（チャージ）

技能名	装备	AP
アクセル	シャドウブレード(ブレード)	250
ショット	アトモスブレード(ブレード)	250
アタック	フレイムタン(ブレード)	100
ヒール	アイスブランド(ブレード)	300
ガード	クィゴンブレード(ブレード)	200
レジスト	パールブレード(ブレード)	200
デサーム	パライバブレード(ブレード)	350
アルテマチャージ	マテリアブレード(ブレード)	990
R/S技能		
[R]濒死ヘイスト	ゴールドアーマー(铠)	250
[S]盾装备可能	ラウンドシールド(盾)	150

动物使い（呼び出す）

技能名	装备	AP
ウール100%	ガラスの钟(乐器)	200
またたび	突击ラッパ(乐器)	200
チョコボの暴走	サテュロスの笛(乐器)	250
カエルの歌	青叶の笛(乐器)	400
さばいて调理	ヒーリングベル(乐器)	350
友达の紹介	光のリュート(乐器)	400
しっぽを振る	流氷のヴィオール(乐器)	350
羊が100匹	ハーディガーディ(乐器)	150
R/S技能		
[R]矢かわし	グリーンベレー(帽子)	200

ホワイトモンク（僧技）

技能名	装备	AP
里回し拳	メタルナックル(ナックル)	150
破邪	ライジングサン(ナックル)	250
空破斩	カイザーナックル(ナックル)	250
チャクラ	ネコの爪(ナックル)	200
苏生	サバイバー(ナックル)	300
圣印	ホワイトファング(ナックル)	300
波动击	ゴッドハンド(ナックル)	350
地裂斩	タイガーファング(ナックル)	350
R/S技能		
[R]カウンター	チェインプレート(服)	150
[R]见切り	最後の服(服)	350

バーサーカー（あばれる）

技能名	装备	AP
しゅうちちゅう	メタルナックル(ナックル)	250
ぜっきょう	ポイズンナックル(ナックル)	300
おおあばれ	カイザーナックル(ナックル)	200
いかりのいちげき	ネコの爪(ナックル)	350
とぎすます	サバイバー(ナックル)	200
ずつき	ゴッドハンド(ナックル)	400
うちくだく	タイガーファング(ナックル)	400
グランドシェイク	デスクロー(ナックル)	350
R/S技能		
[R]カウンター	ねじりはちまき(帽子)	150
[R]濒死バーサク	ガントレット(グローブ)	150
[S]武器こうげきUP	レザーナックル(ナックル)	150
[S]必杀UP	ブレイサー(グローブ)	150



レンジャー（サバイバル）

技能名	装备	AP
ちんもくガス	カルド(ナイフ)	200
ヒル	ロンデルダガー(ナイフ)	250
みをかくす	ククリ(ナイフ)	300
ステンニードル	ゾーリンシェイプ(ナイフ)	150
ほれぐすり	トンベリアン(ナイフ)	350
ライフチャージ	スパイクボウ(ナイフ)	250
こうかぎゃくてん	ネイルボウ(ナイフ)	300
みきわめる	ターゲットボウ(ナイフ)	200
R/S技能		
[R]濒死潜伏	ジャンビーヤ(ナイフ)	400
[S]药の知识	三角帽子(帽子)	150
[S]トラップ回避	スパイクシューズ(ブーツ)	150

守护骑士（守护）

技能名	装备	AP
冬眠	ディフェンダー(骑士剑)	100
守る	ライオンハート(骑士剑)	200
オーラ	ローエングリン(骑士剑)	400
パーフェクガード	セイブザクイーン(骑士剑)	300
なぎ拂う	ストリボーグ(广刃剑)	350
はじきとばす	エルシードの剑(广刃剑)	200
ウェポンブレイク	クレイモア(广刃剑)	350
メルドダウン	ヴァジュラ(广刃剑)	350
R/S技能		
[R]濒死バーサク	ガントレット(グローブ)	150
[S]武器ぼうぎょUP	ダイアアーマー(铠)	150
[S]重装备可能	プラチナアーマー	200

グラディエーター（斗剑技）

技能名	装备	AP
ラッシュ	アサルトブレード(ブレード)	100
ブースト	シャドウブレード(ブレード)	250
ブリッツ	サンブレード(ブレード)	250
ワイルドスイング	オゲンブレード(ブレード)	250
ファイアソウル	フレイムタン(ブレード)	300
サンダーアサルト	エアブレード(ブレード)	300
ブリザドタックル	アイスブランド(ブレード)	300
アルテマソード	マテリアブレード(ブレード)	990
R/S技能		
[R]ハメどる	ボーンプレート(服)	250
[S]两手持ち	ヴィナスブレード(ブレード)	250

マスターモンク（拳技）

技能名	装备	AP
净体	トンファー(棒)	300
アーマーブレイク	サイプレスパイル(棒)	300
暗拳杀	バトルバンブー(棒)	350
ホーリーブロー	メルツフレイル(棒)	300
乱命拳	エスタムバトン(棒)	350
残精打	ゴクウの棒(棒)	400
クロスカウンター	ファナティック(棒)	350
连续拳	飞天南星(棒)	300
R/S技能		
[R]反击フリッカー	兽骨の手甲(グローブ)	250
[S]满タン强化	ヤッジコートジ(服)	150

龙骑士（龙技）

技能名	装备	AP
ドラゴンキラー	ブラッドソード(ソード)	200
龙ならし	バーグラーソード(ソード)	150
龙剑	レストアエッジ(ソード)	300
ジャンプ	ジャベリン(枪)	150
ファイアブレス	ラバースピア(枪)	300
サンダーブレス	ゲイボルグ(枪)	300
アイスブレス	アイスランス(枪)	300
バンガブレス	龙のヒゲ(枪)	400
R/S技能		
[R]龙の魂	ウィータノヴァ(ソード)	500

炮击士（炮击）

技能名	装备	AP
ポーション弹	ハンドカノン(大炮)	300
エーテル弹	ブレウィス式(大炮)	500
バックショット	オムニス炮(大炮)	150
リロード	ディクルム式(大炮)	150
アタッチメント	マキシマムレイ(大炮)	150
スコープ	リガートウル炮(大炮)	150
固定炮台	ソリッドバズーカ(大炮)	200
ロックオン	ドロマエオ(大炮)	250
R/S技能		
[R]ジャミング	まもりの指轮(アクセサリ)	150

バスタード（野生）

技能名	装备	AP
身がまえる	ザンクプレス(大剑)	100
不意打ち	ダグリオーム(大剑)	300
气合い	古代の剑(大剑)	200
大回转	ダイアの剑(大剑)	250
ウォークライ	オブリージュ(大剑)	300
反骨精神	ハードブレイカー(大剑)	300
こん身の一击	オーガニクス(大剑)	350
冲击波	ツヴァイハンダー(大剑)	350
オーバーラッシュ	ヴィジランティ(大剑)	300
R/S技能		
[R]肉斩骨断	ドラゴンメイル(铠)	250
[R]ハメどる	ボーンプレート(服)	250
[S]满タン强化	ジャッジコート(服)	150
[S]武器ぼうぎょUP	ダイアアーマー(铠)	150
[S]重装备可能	プラチナアーマー(铠)	200

トリックスター（幻惑）

技能名	装备	AP
プラシーボ	スペードの4(カード)	150
忍び笑い	ハートの8(カード)	150
アジテト	クラブのQ(カード)	400
疑心暗鬼	ダイヤのJ(カード)	250
トラウマ	ハートのK(カード)	300
ぶんどる	スペードのA(カード)	250
カリスマ	クラブの2(カード)	400
暗示	ダイヤの6(カード)	450
R/S技能		
[R]ダメージ吸收	シーフの帽子(帽子)	250
[S]リボン装备可能	ミンウの宝玉(アクセサリ)	300

魔兽使い（あやつる）

技能名	装备	AP
キャピトゥーン	ラミアの竖琴(乐器)	150
トマト	ラミアの竖琴(乐器)	150
バグナムス	子鬼のベル(乐器)	150
プリン	子鬼のベル(乐器)	150
ラミア	ガラスの钟(乐器)	150
ウルフ	突击ラッパ(乐器)	150
タートル	法螺贝(乐器)	150
ゾンビ	ブラックケーナ(乐器)	150
ゴースト	ブラックケーナ(乐器)	150
デスサイズ	ブラックケーナ(乐器)	150
ヘッドレス	サテュロスの笛(乐器)	150
スプライト	妖精のハープ(乐器)	150
アントリオン	妖精のハープ(乐器)	150
モルボル	青叶の笛(乐器)	150
ボム	青叶の笛(乐器)	150
コカトリス	ヒーリングベル(乐器)	150
ベヒーモス	光のリュート(乐器)	150
ウェアウルフ	流氷のヴィオール(乐器)	150
アーリマン	天阳のテオルボ(乐器)	150
フライボール	天阳のテオルボ(乐器)	150
ドレイク	ハーディガーディ(乐器)	150
R/S技能		
[R]濒死ヘイスト	忍びの衣(服)	250
[S]免疫	サバイバルベスト(服)	250

炼金术士（炼金术）		
技能名	装备	AP
ポイズン	ドルイドメイス(メイス)	150
アストラ	贤者の锡杖(メイス)	200
ラスピル	エナジーメイス(メイス)	250
トード	マンドラゴラの根(メイス)	450
フレア	红莲のメイス(メイス)	400
プロトメテオ	サソリのしっぽ(メイス)	400
デジェネ	メイスオブゼウス(メイス)	350
R/S技能		
[S]メンテナンス	アダマンベスト(服)	150
[S]药の知识	三角帽子(帽子)	150
[S]魔法の强さUP	生命の锡杖(メイス)	150

里魔道士（里魔法）		
技能名	装备	AP
ドレイン	冻雪のロッド(ロッド)	300
アスピル	地龙のロッド(ロッド)	300
グラビデ	フォースロッド(ロッド)	250
レベル3ダーク	フレイムロッド(ロッド)	250
グラビガ	星くずのロッド(ロッド)	450
レベル5ヘイスト	リリスロッド(ロッド)	250
レベル・Sフレア	ボムのうで(ロッド)	250
デス	ヘレティック(ロッド)	450
R/S技能		
[R]MPすりかえ	ミラージュベスト(服)	450
[S]リフレク贯通	赤のローブ(ローブ)	200

セージ（贤者）		
技能名	装备	AP
ウォータ	バトルメイス(メイス)	200
エアロ	エナジーメイス(メイス)	200
ブライン	ドルイドメイス(メイス)	150
エスナガ	生命の锡杖(メイス)	350
コラプス	モーニングスター(メイス)	450
バイオ	マンドラゴラの根(メイス)	200
ギガフレア	红莲のメイス(メイス)	450
アルテマブロウ	メイスオブゼウス(メイス)	990
R/S技能		
[R]见切り	最后の服(服)	350
[S]盾装备可能	ラウンドシールド(盾)	150
[S]武器ぼうぎょUP	黑装束(服)	150

神殿骑士（近卫战技）		
技能名	装备	AP
ラスピル	アポカリプス(骑士剑)	250
サイレス	ラグナロク(骑士剑)	200
ヘイスト	ローエングリン(骑士剑)	250
アストラ	セイブザクイーン(骑士剑)	200
ソウルスフィア	アークエッジ(骑士剑)	250
雄たけび	ジャベリン(枪)	400
气を练る	パルチザン(枪)	150
ライフブレイク	ランスオブカイン(枪)	400
R/S技能		
[R]肉斩骨断	ドラゴンメイル(铠)	250
[S]武器こうげきUP	ダイアアーマー(铠)	150

ビショップ（祈祷）		
技能名	装备	AP
エアロ	裁きの杖(杖)	200
ウォータ	宫水の杖(杖)	200
ホーリー	ニルヴァーナ(杖)	400
ケアルラ	いやしの杖(杖)	200
デスペル	祝福の杖(杖)	300
ブレイク	蛇の杖(杖)	450
バリア	ザクロの杖(杖)	200
ドロップ	マーベラスチアー(杖)	150
R/S技能		
[R]魔法返し	银糸のコート(ローブ)	400
[S]消费MP半减	光のローブ(ローブ)	400

ラニスタ（たくみのわき）		
技能名	装备	AP
あんこく	ザンクブレス(大剑)	150
ナイトメア	ダグリオーム(大剑)	300
やみのつるぎ	古代の剑(大剑)	350
かたメろ!	ダイアの剑(大剑)	250
とつげき!	ハードブレイカー(大剑)	350
ひかりのつるぎ	オーガニクス(大剑)	300
つっコめ!	ルーアブレイカー(大剑)	250
ラズルダズル	ヴィジランティ(大剑)	450
R/S技能		
[R]反击フリッカー	兽骨の手甲(グローブ)	250
[R]龙の魂	トゥルヌソル(大剑)	500
[S]片手持ち	オブリージュ(大剑)	250
[S]重装备可能	プラチナアーマー(铠)	200

赤魔道士（赤魔法）		
技能名	装备	AP
サンダー	スティンガー(レイピア)	150
ファイア	スカーレット(レイピア)	150
ブリザド	フランベルジェ(レイピア)	150
ケアル	フルーレ(レイピア)	100
サイレス	银のレイピア(レイピア)	200
プロテス	ジンフリッサ(レイピア)	150
シェル	メイジマッシャー(レイピア)	150
连续魔法	マドゥ(レイピア)	990
R/S技能		
[R]キャッチ	ブリガンダイン(服)	250
[S]魔法の强さUP	コリシエマルド(レイピア)	150

ウォリアー（战技）		
技能名	装备	AP
应急处置	ブロードソード(ソード)	100
マインドブレイク	バスターソード(ソード)	250
スピードブレイク	シルバーソード(ソード)	350
疾风迅雷	ゲイルソード(ソード)	300
ライフデジョン	レストアエッジ(ソード)	300
パワーブレイク	サムソンの剑(广刃剑)	250
マジックブレイク	ファルシオン(广刃剑)	250
岩碎破	ストリボーグ(广刃剑)	300
R/S技能		
[S]盾装备可能	ブロンズシールド(盾)	150
[S]片手持ち	プレデターエッジ(广刃剑)	250

风水士（风水）		
技能名	装备	AP
ベノムスコール	エアリアル(棒)	250
生物の力	铁棒(棒)	250
工芸の力	ゴクウの棒(棒)	250
ミストストーム	ファナティック(棒)	250
无机の力	象牙の棒(棒)	250
アバランチ	飞天南星(棒)	250
R/S技能		
[R]濒死回避UP	カチューシャ(リボン)	200
[R]魔法返し	银糸のコート(ローブ)	400
[S]魔法ぼうぎょUP	魔道士のローブ(ローブ)	150
[S]トラップ回避	スパイクシューズ(ブーツ)	150

学者（知识）		
技能名	装备	AP
しらべる	バトルディクト(书物)	150
大地と龙脉の书	魔道指南书(书物)	300
冰雪と冷气の书	ウルタンアノズ(书物)	300
雷鸣と烈光の书	アーナスグリフ(书物)	300
生态の书	エナビア记(书物)	300
漆黑と冥暗の书	ウイユヴェール(书物)	300
フォース	邪解禁书(书物)	200
マッドサイエンス	エダローア圣典(书物)	350
R/S技能		
[S]ステータス延长	スタイルビット(帽子)	150

特殊职业



游戏中许多剧情角色，特别是《FFXII》里的角色其职业都是特殊的，这些特殊的职业的技能都比较有个性，其中不乏一些比较实用的技能。

空贼（ターゲット）		
技能名	装备	AP
レイザーエッジ	默认已习得	–
クイックハント	默认已习得	–
サルベージ	默认已习得	–
盗む	默认已习得	–
アクティーハント	ハルペー(サーベル)	300
かすめとる	マンガニーズ(サーベル)	300
とんずら	アダマンブレード(ブレード)	300
空贼のあかし	レイゲンサイブ(ブレード)	300
R/S技能		
[R]キャッチ	默认已习得	–
[S]警戒	默认已习得	–

エアレス（アーツ）		
技能名	装备	AP
レナート	默认已习得	–
ヴァイオラ	ティブタッブトゥ(ナイフ)	300
ハイロウ	チリジラデン(ソード)	300
ラディリス	青のエーヴェア(ブレード)	300
アムネジア	ナゲラロク(骑士剑)	300
エクリプス	百式正宗(刀)	300
ベルモット	クジラのヒゲ(棒)	300
アデレイド	任务获得	–

エージェント（スカウト）		
技能名	装备	AP
エスコート	默认已习得	–
インサイダー	默认已习得	–
ブレイクダウン	默认已习得	–
サブリメント	银球铁炮	150
シリアス!	ロングバレル	250
フィーリング	カオスライフル	150
マネジメント	ピースメーカー	150
レセプション	アウトサイダー	150

吟游诗人（詩う）		
技能名	装备	AP
レクイエム	默认已习得	–
かくれる	默认已习得	–
战いの诗	默认已习得	–
魔力の诗	默认已习得	–
マジックバラード	光のリュート(乐器)	300
名もなき诗	流冰のヴィオール(乐器)	300
魂のエチュード	天阳のテオルボ(乐器)	300
天使の诗	ハーディガーディ(乐器)	300
R/S技能		
[S]濒死潜伏	默认已习得	–

踊り子（踊る）		
技能名	装备	AP
剑の舞	默认已习得	–
ウイズナイプス	默认已习得	–
スローダンス	默认已习得	–
ウイッチハント	默认已习得	–
ポルカポルカ	エスタムバトン(棒)	300
ふたりのジルバ	贤者の杖(杖)	300
ネイムレスダンス	ヘレティック(ロッド)	300
アンフェイス	フォースロッド(ロッド)	300
R/S技能		
[R]濒死クイック	默认已习得	–
[S]消费MP半减	默认已习得	–



响彻世界的创造诗篇 拯救大地的双子少女

Ar tonelico II
アルトネリコ2
世界に響く少女たちの創造詩

正如标题所强调的"创造诗"一样，音乐无疑是本作最让人着迷的地方，时而恢弘，时而婉转的旋律总能将我们带入一个又一个新的精神境界，不知不觉便被剧情深深感动。另一方面，由于Gust公司的加盟，熟悉"《工作室》系列"的玩家也能在画面、音效等方面找到很多似曾相识的感觉，再加上精神领域探索、调合、诗魔法少女治疗这些丰富的收集要素，游戏除主线情节以外的很多地方都散发着让人难以抗拒的吸引力，相信这绝对是一款能让你的心灵产生共鸣的佳作。

文 晴天 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH

魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗	Banpresto/Gust	RPG
PS2 アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗		日版
2007年10月25日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

游戏系统难点解析

本作的战斗和普通的RPG一样，都采取敌我双方轮流行动的回合制来进行，轮到我方行动时会在画面右下方出现倒计时，所以对玩家迅速判断下一步的行动提出了比较高的要求，如果你是初接触本作的玩家，那么仔细阅读以下的文字或许能够帮助你在最短的时间内对游戏的战斗有更深入的了解。

前卫操作

游戏中两名前卫角色对应手柄的□和×键，每次发动攻击时配合不同的方向键会使用不同的攻击招式，并且增加对应的情感等级：↑(HARMONIC)、←(BURSTEC)、↓(PSYCO)。LV15、35时会分别开启LV2、3的普通攻击，而要在战斗中使用它们则必须先使用↑方向的攻击将"HARMONIC"提升到对应的等级；防御时画面上会出现按键提示，当绿色的线条与右侧的红色部分重合时按下前卫对应的按键即可实行防御，



TERRIBLE和BAD评价都会让前卫和女主人公同时受到伤害，同时累积的伤害百分比数值降低，GOOD、GREAT、PERFECT评价都算作防御成功，只有前卫受到伤害，并且伤害的数值依次降低。

必杀技



当"HARMONIC"达到最高后，玩家行动时只要尽量使用对应的攻击招式将三个情感达到最高等级，这样在下一次的行动时，攻击的等级会直接提升为"EX"，此时按下对应的按键即可发动必杀技。这里需要注意每次我方行动的回合结束后，针对必杀技提升的情感等级都会清零，但只要满足发动的条件，我方仍然可以在下一个攻击回合一开始直接使用必杀技。

女主人公操作

游戏的女主人公只能使用诗魔法辅助玩家战斗(无法使用道具)，每次战斗开始前选择诗魔法后即进入咏唱阶段，同时威力百分比不断上升(前卫防御成功也可增加)，女主人公的MP不断减少。所有攻击性诗魔法在任意女主人公MP减少到0后会自行发动，并且距离下次使用会有一定的回合数限制(回复魔法的间隔时间相当长)。后期会出现影响诗魔法效果的环状球形敌人，玩家必须按△键进入战斗菜单，在任意女主人公的菜单下选择"ターゲット指示"下的第一项来手动确定前卫的攻击目标，只要该种敌人被消灭，其所产生的负面效果会立即消失。



诗魔法进化

探索女主人公的精神领域会获得不同的诗魔法，在战斗中使用初级形态后，在攻击回合中让前卫的攻击满足特定的情感等级以及伤害百分比达到一定数值便可使其进化，具体的进化条件(进化倾向)可在系统菜单下的"诗魔法"中查看。另外画面下方"和声槽"中波纹的振幅会根据"HARMONIC"等级逐渐加大，在此基础上再多使用↓方向的攻击可以使两条波纹最终重合，以发动威力远远凌驾于普通诗魔法以上的"合体诗魔法"。



©GUST CO.,LTD.2007©BANPRESTO 2007

I.P.D.保护

在迷宫中观察右上方的指示仪可以判断迷宫中"I.P.D.感染少女"距离自己的位置，橙色表示目标距离自己需要切换两次场景，红色表示目标距离自己只需要切换一次场景。每次挑



战前，系统都会提示敌人的感染等级，玩家可以根据自己的实力选择性挑战，并且在迷宫画面按下SELECT键还可以查看整个大陆感染少女的分布情况。成功消灭感染少女后，前往"ダイブ屋"选择"ダイバーズセラピ"可以对她们进行精神治疗(某些少女需要调合出特定的道具才能进行治疗)。治疗中选择"トーク"根据不同的选项可以改变她们的情感值(选择"オペレーション"下的"波速流量低下"可使情感增减效果减半；"液化グラスノ投与"可使情感增减效果翻倍)，当五次对话机会用完后，只要情感值位于红色区域内(有特殊音效提示)即为治疗成功，并且以下两个系统必须以此为基础才能使用。

レプレキア

在系统菜单查看"图鉴"下的"I.P.D.图鉴"，按△键切换到第二页可以看到让她们加入克罗仙亲卫队的"支持条件"，满足这些条件后进入城镇的特定地点即可让她们加入。在战斗中将"HARMONIC"等级提升到最高后，画面会出现"レプレキア使用可能"的提示，之后按△键进入系统菜单，选择克罗仙下的该指令就可以在这些诗魔法少女的帮助下迅速提升伤害的百分比。支持玩家的人数越多，百分比提升的速度越快，这是后期给予敌人致命打击的最强攻击。并且同一场战斗只能使用一次。

ムスメパワード



在前卫角色的装备画面按下△键可以追加"诗魔法少女"的能力，当玩家在战斗中获得经验的同时，已装备的诗魔法少女等级也会随之提升(不上场的同伴装备仍然有效)，她们最多可领悟四项附加能力。

精神领域探索

在村庄的"ダイブ屋"选择"ダイブ"可以探索女主人公的精神领域，而进入其中"★"号表示的地点则需要消耗战斗中获得的DP来推动情节的发展。通过特定的精神领域后会获得特殊的换装，装备它们并不仅仅只是改变女主人公在战斗中的外观，对能力也会产生巨大的影响。另外在游戏中满足一定条件后，前往记录点选择"やすむ"可以与不同的女主人公进行对话，而收集这些对话的作用则是开启她们精神领域的关键，当每个级别"白色背景显示的对话"全部触发后即可探索下一个精神领域。



培养女主人公

普通战斗中前卫同伴可以获得经验值提升等级，而女主人公则只有在记录点选择"デュアルストール"沐浴才能提升等级和能力。泡澡所需的结晶可以通过商店购买、击败BOSS、迷宫宝箱这三种途径来获得，而且它们都是非消耗品，只要拥有一个便可以无限次使用，而要达到提升能力的目的，并不是将结晶胡乱放在水中即可，后期玩家需要通过"调合"得到各种玩具和沐浴用品，以利用它们在一定程度上引导女主人公泡澡时的移动轨迹，只有当她们经过结晶时，结晶上附加的能力才会发挥作用。



创造诗指引的旅途

为了方便大家进行收集，晴天特地为大家列出了迷宫中的宝箱信息和城镇商店的情报，其中获得配方书的事件都以最早触发的时间为准，如果玩家在进入相关地点没有获得相应的配方书，可以离开城镇再进入，另外"交易都市ラクシャク"和"古文化の街エナ"都有两个商店，其所出售的物品都已经整合在同一个表格中。

STORY

这是一场人与神的战争。很久很久以前，在麦塔法鲁斯大陆上，人类一直为了创造自己的理想国度"新绿的理想乡"而不懈努力着，但是数百年前当传说即将成为现实时，所谓的"神"都阻止了这一切，甚至"神"还对大陆施下了诅咒(I.P.D.感染)企图侵蚀拥有强大魔法力量的"诗魔法少女"，以彻底断绝人类的念头。400年后，人类为了从神的支配下解放出来，建立了"大钟堂骑士团"来保护"诗魔法少女"以及寻找并治疗被I.P.D感染的"诗魔法少女"。而让人意想不到的是，就在"大钟堂骑士团"中备受拥戴的"诗魔法少女"克罗仙(クローシエ)动员大家反抗"神"不久后，侍奉"神"的"神圣政府军"也开始采取强行镇压的措施，一场更大的阴谋正在悄悄蔓延……

SCENE 1 命运的邂逅



一开始会进行战斗系统的讲解，利用←方向的攻击便能轻松获胜。发生克洛亚(クロア)和妹妹库库娜(ココナ)购物的事件后，选择"パスタリアシティ"前往武器店得到库库娜的防具"ガールズクロース"(不要忘记装备)，接着返回"クロアの家"(调查二楼的床铺可以保存/读取存档)会得知克罗仙休养的地点遭到了敌人的袭击，需要立即前往救援，之后库库娜成为同伴，返回世界地图按←键进入"ラクシャク保养地"。(随着剧情的发现每个地点可切换的方向会逐渐增加)

ラクシャク保养地

迷宫中多使用START查看地图可以从分支道路中获得不少道具，接着在疗养院入口会发生强制战斗，敌人能力不高，逐个击破即可。先走左边的道路回收道具，沿路往右经过记录点后会和骑士团团长雷古利斯(レグリス)一起消灭来犯的敌人，但最后却因为敌人数量众多，克洛亚只得按照雷古利斯的吩咐带着克罗仙逃离。返回疗养院入口遭遇强制战斗，战斗中会为玩家讲解"诗魔法"和防御的操作，先按○键选择"ホーリーバースト"，然后成功护卫(至少为GOOD)即可提高诗魔法的威力，当累积达到3000%左右后再按○键发动即可清场。接着调查疗养院前的记录点选择"やすむ"发生与克罗仙的第一次"友情对话"(依次选择两个选项，中途不要按×键退出)，最后在森林入口被神秘的机械兽袭击，虽然发动诗魔法并不难取胜，但是敌人的旋转攻击有5次判定，所以要完美防御一定要掌握好节奏。



ITEM LIST

くすぐりの綿毛×4	ぷちぷに卵×4
ぽんぽんミルク×3	チリョンA×3
300リーフ	



志方 あきこ 担任了游戏中多首歌曲的作(编)曲工作，擅长创作的同人歌姬，略显浑厚的歌声与游戏中克罗仙的性格不谋而合。

交易都市ラクシャク



胜利后返回世界地图选择“交易都市ラクシャク”，接着在宿屋选择“やすむ”后出现新地点“轨道广场”，进入其中与瑠珈碰面，最后为了确保克罗仙的安全，克洛亚决定先让其藏身在瑠珈的家中以避开“神圣政府军”的耳目。同时为了增强自己诗魔法的力量，克罗仙也要求众人前往“潜入屋”在自己精神领域中创造新的诗魔法，进入“ダイブ屋”在瑠珈的帮助下最终进入了克罗仙的精神领域LV1，接着只要保证有165以上的DP(可以反复战斗获得)，依次前往“いのちの塔”、“孤独の街”(选择第一项)、“いのちの塔”、“心の牢狱”(选择第一项)、“いのちの塔”(选择第二项)触发情节即可得到两个新的诗魔法。前往“轨道广场”的餐馆与空猫对话，出门后众人决定先前往与雷古利斯约定的地点汇合。

SHOP ITEM

商品	售价
エリギニ	18
ぷちぷに卵	5
チリルの实	18
ぽんぽんミルク	3
ファユーセプター	20
ジャー饭	18
铭果オボンタ	15
くるるくだんごバー	18
结晶：喜び	1200
结晶：破坏	400
结晶：未知	600
结晶：邪心	4300
结晶：神罚の光	9200

Check 在通过克罗仙的精神领域LV1后，返回宿屋选择“やすむ”与瑠珈对话可以开启她的精神领域。

よろづ屋



ITEM LIST

发火水×2	ビーズスリップ
チリョンA	150リーフ

Check 调查记录点旁的闪光点可以触发克罗仙的特殊对话。

进入“スフレ轨道”会讲解“I.P.D.保护系统”，玩家可以根据右上方指示仪的显示来判断自己是否接近被I.P.D.感染的诗魔法少女，而每次战斗前系统都会提示感染少女的等级，方便大家根据自己的实力来进行挑战。先走右边的分支搜刮道具，然后一路向左前往特产屋，之后从地图左下角离开返回“交易都市ラクシャク”帮店主购买生日蛋糕。

SHOP ITEM

商品	售价
果实ドロップ	35
发火水	15
くすぐりの绵毛	15
结晶：光	1500
结晶：神の爱	3800
结晶：怨憎	8200

交易都市ラクシャク

进入“轨道广场”的餐馆与空猫对话得到“ロールケーキ”的配方，之后在身上拥有“ぽんぽんミルク”和“ぷちぷに卵”的情况下再次与空猫对话(可以直接在门外的商店购买)进行调合，开启“调合系统”后返回特产屋得到“爆弹示方书”的配方(调合中按×键可以跳过角色的动作直接进行会话情节)，现在只要找到“みくりの森”中的“炭烧き小屋”就能与雷古利斯汇合了。



みくりの森

进入后不久会发生情节并得到“デュアリスノ结晶：成长”，而当克洛亚追问这个东西的作用时，克罗仙和瑠珈竟然异口同声地告知这是男性不能知道的秘密，最后由于还不到满月之日，从区域的左下角离开进入“开拓の地ミント区”，这里正是瑠珈和克洛亚从小生活过的地方。

开拓の地ミント区

进入“ルカの家”会开启“沐浴系统”，玩家需要在温泉中放置结晶来提升女主角的能力，而除了结晶的位置外，女主人公的初始位置以及之后选择的“沐浴工具”都会影响能力的变化，而当玩家满足一定的条件后，女主人的头上还会出现“！”号，此时按下○键可以看到“友情事件”，而多利用该系统来增加女主人公之间的友好度也是游戏中的收集要素之一，右方显示的完成度越高，在战斗中发动“合体诗魔法”的几率就越大，大家赶快养成经常沐浴的好习惯吧(笑)。

SHOP ITEM

商品	售价
フレックスキャナ	42
ハーモナイザ	18
チリョンA	50
ギガミルク	500



みくりの森

事件完成后返回“みくりの森”一路向上来到目的地，与雷古利斯对话了解到克罗仙是王族的继承人之一，而神圣骑士团之所以要将其作为攻击目标，则是为了夺取政权后统一大陆，让人类不再你受威胁“神”的行为。随后与赶到的敌人发生强制战斗，使用克罗仙的ブレイブサンダー诗魔法可以轻松获胜，最后在离开森林时阿玛莉成为同伴，但是从其频繁跟踪众人的行为来看，似乎她是在刻意接近众人以达到某种目的……

Check 调查“杂货屋”中的闪光点可以触发克罗仙的特殊对话。

SCENE 2 瑠珈的身世

开拓の地ミント区



返回“ルカの家”发生事件，原来雷古利斯正是15年前大钟堂骑士团团长巴兹(片头掩护瑠珈逃跑的男子)的弟子，以至于瑠珈的母亲蕾夏(レイシャ)在第一眼看到他的时候不禁有点吃惊。最后在两人交谈之际，蕾夏无意中提到瑠珈并不是自己的亲生女儿的事实，自己当年只是听从巴兹的吩咐在“神圣骑士团”的叛乱中将其从宫殿中救了出来，之后便隐居在这里，而更不巧的是，这一切都被正巧经过的瑠珈听到，最后为了了解自己的身世，她在阿玛莉的怂恿下决定返回以前皇族的宫殿遗址一探究竟。另一方面，当众人得知瑠珈离家出走后，克洛亚虽然想马上前往宫殿遗址确保瑠珈的安全，但是却被雷古利斯以护卫克罗仙为当务之急而极力阻止，最后一向傲慢的克罗仙答应了克洛亚的要求，因为毕竟在之前的森林一战中，大家全靠瑠珈的力量才逃过敌人的追捕。

Check 调查“ルカの家”2F的闪光点可以触发克罗仙的特殊对话。



古文化の街エナ

在大地图一直按↓进入目的地，选择"エナ宫殿迹"寻找瑠珈的下落，先走左右两边的分支取得道具，最后从地图正中最长的路来到大堂会遇到瑠珈。其实瑠珈和阿玛莉在众人到来之前已经阅读过壁画上的文字，并且在产生共鸣之后，瑠珈甚至能够听懂阿玛莉宠物所说的语言，而且这一切也被一直在旁观察的切斯塔(チェスタ-)看在眼里，因为他知道瑠珈才是真正的王位继承人，就是15年前在反乱中死去的先皇艾夏(アーシャ)的女儿。当赶到的克洛亚拒绝了切斯塔希望瑠珈帮助自己以及"神圣政府军"的要求后，阿玛莉在离开前竟然与切斯塔吵了起来，似乎她是因为自己的姐姐索尼娅(ソニア)才卷入了这场争夺王位继承人的事件。在宿屋稍作休息后，离开城市会自动返回"开拓の地ミント区"，中途瑠珈会告知还有事情要办，需要暂时离开一下，并承诺最后一定会回家。



ITEM LIST	
いかしすぎた服	ミュートメイル
结晶：精神	シルル织物×2
チリルの实×2	蝶々玉
チリョンA×2	550リーフ

SHOP ITEM

商品	售价
猫饴	33
结晶：邪	2100
结晶：无	2200
结晶：圣	1800
结晶：未知なる无	5600
结晶：邪なる暗	5000
ロウポーション	53
ハーバルジュエル	53
征パ丸	71
引火强化剂	18
呗石	33
シルル织物	35
蝶々玉	18
レプリカホルン	500

Check 进入"市场通り"入口附近的药店可以得到"基础粉末"的配方书；调查药店以及大街上的闪光点可以触发克罗仙的特殊对话；瑠珈归队后前往药店得到"黒い丸药"的配方书。

开拓の地ミント区

进入"ルカの家"向蕾夏报平安，之后克罗仙在与她交谈中了解到瑠珈以及她姐姐蕾珈(レイカ)被I.P.D.感染的痛苦往事，此时蕾夏也哼唱起了瑠珈小时候最喜欢的摇篮曲，而这令人陶醉的音符也让阿玛莉感到似曾相识，这不正是索尼娅经常哼唱的旋律吗？瑠珈回家后，本想安慰她的克罗仙却因为"延命剂"失效而晕了回去，所以众人必须想办法尽快返回"大钟堂骑士团"的总部获取新的药品，但由于交易都市的航空港已经被"神圣政府军"占领，现在惟一的方法就是穿越附近的"铁板砂漠"绕道返回。

Check 调查"ルカの家"2楼的闪光点追加瑠珈的特殊对话；前往交易都市ラクシャク"轨道广场"的餐馆得到"あったかスープ"的配方书。

铁板砂漠

迷宫中先尽量走上方的分支路线收集道具，然后一直往右在道路的尽头发生事件，原来从出发时身体状况就欠佳的库库娜已经被I.P.D.感染，但因为是自己的至亲，克洛亚完全不顾雷古利斯的劝阻，执意不让众人将库库娜带走治疗，最后无奈的雷古利斯只得和赶来的部下联手击倒了克洛亚，并将一行人护送到了"大钟堂骑士团"的总部。不久后平静下来的克洛亚接受了护卫大总统的任务，因为自从克罗仙离开之后，"大钟堂骑士团"一直和"神圣政府军"处于混战状态，而现在敌人甚至攻进了大总统所在的大钟堂宫殿。到达迷宫后先走左右两边收集道具，进入中间蓝色的门会发生强制战斗，这次因为有两名杂兵助阵，而且敌人多半会使用连击招式，所以防御的时机一定要把握好，适当地进行回复便可用诗魔法直接全灭敌人。又过了几天，被接回大钟堂神殿静养的克罗仙恢复了体力，并且根据大总统的安排，他准备在克罗仙的生日那天表彰雷古利斯和克洛亚在抗敌战斗中的功绩，而前往克罗仙房间的瑠珈却在闲聊中发现两人的生日居然是同一天，不过当时谁也没有在意这件事情，认为只是纯属巧合。

ITEM LIST	
クラックボルト	ミュートメイル
リフレッシュコア	パラメノリング
アニマルビスチェ	银丝宴

SCENE 3 艰难的抉择

森と水の都パスタリア

在等待表彰的这段时间里，克洛亚带着众人回到了自己的故乡，依次前往"クロアの家"、"パスタリアンシティ"、"泷が见える丘公园"会遇见偷偷外出体察民情的克罗仙，而当其得知瑠珈正在到处打听如何前往旧街区的时候，立即决定跟随众人一起前去阻止瑠珈，因为那里居住的正是被I.P.D.感染的诗魔法少女。前往"パスタリアンシティ"了解到瑠珈的去向后，从"泷が见える丘公园"场景的右下方离开，在"扬水齿车"的尽头为了保护瑠珈进行强制战斗。此战中敌人会释放针对诗魔法的负面效果，因此要速战速决，胜利后众人为了帮助瑠珈打听妹妹蕾珈的下落，利用电梯来到了常人不敢接近的旧街区"スラム"。



ITEM LIST	
ラクヨウフ	320リーフ

SHOP ITEM

商品	售价
クリスタルーン	71
がまんボタン	110
ぺぺんぺい	15
ゲロッゴ	66
ブースターランス	20
パワーソーサー	60
结晶：力	1700
结晶：喜びの力	3400
结晶：无知	800
结晶：愿い	1000
结晶：潜在恶意	7000

Check 第一次进入都市先前往"泷が见える丘公园"以及"パスタリアンシティ"的潜入屋调查闪光点追加瑠珈的特殊对话。

スラム

进入迷宫后一直沿路前进，经过最后的记录点就会发生I.P.D.感染者暴走事件，胜利后瑠珈说服了众人让自己尝试治疗这位患者，至于打听蕾珈的下落则暂时先放在一边。返回"パスタリアンシティ"中的"潜入屋"拜托店员创造患者的精神世界，克罗仙和克洛亚则按照瑠珈的吩咐前往"泷が见える丘公园"的流行商店购买"大人气ぬいぐるみ"，并获赠一件"ペンストラップ"。之后会开始"治疗感染者"，玩家可以选择与其对话(トーク)或使用药剂(オペーレョン)来增减被治疗者的情感值，当对话次数用完后如果蓝色的情感值在红色区域内即算治疗成功。折腾了大半天，众人从恢复者处意外地得知蕾珈曾经出现在"大钟堂骑士团"的管辖范围，而说不定其他被感染者还知道进一步的情报，接着会依次开启"克罗仙亲卫队"(クローシェ亲卫队)和"少女之力"(ムスメパワード)系统，最后返回"クロアの家"会接到通知前往"大钟堂宫殿"参加表彰仪式。



ITEM LIST	
ドリームソックス	950リーフ

Check 从旧街区返回后调查"クロアの家"2F的闪光点追加瑠珈的特殊对话；前往"パスタリアンシティ"的武器店得到"シンクロブランド1"的配方书。

大钟堂宫殿

瑠珈与前来慰问的克罗仙见面后得到"チェロネックレス"，而随后前来的切斯塔竟用交换蕾珈情报为条件要求瑠珈配合自己的行动，而事情也正如切斯塔所计划的一样，就在克罗仙向国民致词的时候，一身皇族打扮的瑠珈当着所有国民的面表明自己才是真正的皇族后裔克罗仙，而之前站在众人面前的则是妄图破坏"神"的意志、为这个世界带来灾难的"灾祸之子"。就这样"大钟堂骑士团"和"神圣政府军"再次正面交锋，而为了确保克罗仙等人的安全，克洛亚趁现场一片混乱之时顺利突围，最后带领两人从地图左上方的出口利用"扬水齿车"的秘密通道逃离。

霜月　はるか　清澈空灵的歌声是其最大的特点，最让人印象深刻的莫过于一直担任"《伊莉丝的工作室》系列"的主题曲演唱。

I.P.D.ラボ



进入"扬水齿车"后先走右边的道路回收道具，接着利用地图中心的电梯前往"I.P.D.ラボ"，而就在众人为刚才的事情而争吵时，阿玛莉也表明了自己的确参与了刚才切斯塔所一手策划的搅局事件，不过作为交换，她愿意带领众人前往蕾珈所在的地点，显然这正是瑠珈的软肋。从电梯出来后，从左数第二个出口离开会发生强制战斗，胜利后会遇到追赶而来的雷古利斯，而穷途末路的阿玛莉此时也一语道破天机，"大钟堂骑士团"表面上是在保护I.P.D.感染的诗魔法少女，而实际上却是将治疗痊愈的诗魔法少女用于组建对抗"神"的军队，最后得知蕾珈已死的瑠珈也走到了崩溃的边缘，她将满腔的怒火都发泄在了克罗仙身上，或许没有"大钟堂骑士团"的存在，自己的妹妹蕾珈就不会因为强制性的治疗而使身体超过负荷而亡。

ITEM LIST	
フレックスキャナ	1100リーフ

大钟堂宫殿

被关进大牢的克洛亚在雷古利斯的争取下获得了赦免的机会，但他必须发誓继续保护克罗仙，并协助其成功击败所谓的"神"，以证明"大钟堂骑士团"存在的意义，最后雷古利斯也给了克洛亚几天时间来作出决定。从房间出来后，进入右侧黄色门的房间与克罗仙见面，接着从地图右方前往牢房找到库库娜，最后阿玛莉和之前袭击众人的神秘生物带着瑠 珈离开，因为他们的使命正是让整个世界恢复秩序，不再让人类作出危害"神"的行为，或许众人下次相见时将会成为针锋相对的敌人，而目睹这一连串事件的克洛亚也陷入了迷茫……



剧情分支醒目

在答复雷古利斯的最后期限，前往正上方的大厅会出现选项，而根据玩家的选择，之后会有很长一段时间两名女主人公会经历完全不同的故事，本篇攻略中晴天选择了"ルカを护る"，克罗仙篇的详细情况将在下期为大家补完。

SCENE 4 再次唱响的创造诗

古文化の街エナ

克洛亚被神秘生物修恩(シュン)带到"神圣政府军"的根据地，进入"神圣政府军本部"与皇太子塔尔加纳(タルガーナ)见面后会得知I.P.D.其实并非一种病毒或疾病，而是在数百年前利用"インフェル・ピラ"获得强大力量的诗魔法少女的总称，因为当时"神"也并没有预见到当这种力量超过某种极限后会出现一些负面效果，所以这正好成为了"大钟堂骑士团"故意扭曲事实的切入点，误让人们以为这是"神"对大陆所下的诅咒，以激发人类对"神"的憎恨，进而发动"人与神的战争"，来达到统一整个大陆的目的。最后众人决定接下来的第一部行动就是借助瑠珈的"神之力"来停止"インフェル・ピラ"的运转，以使整个大陆重新恢复正常的秩序，当然其中还不能缺少一个重要的媒介，那就是记载着停止之诗ハイパネーションの的"ヒュムネクリスタル"，而根据"神圣政府军"所掌握的情报，现在水晶正存放在"大钟堂总部"附近的神秘遗迹中。



Check 进入"市场通り"入口附近的药店可以得到"基础粉化合物"的配方书；"ラクシャク保养地"出现新的商店可以购买"いかしすぎた服"的装饰品。

むらくも栈桥

返回大地图会自动陪瑠珈前往交易都市ラクシャク，结果正好撞见克罗仙正在向市民进行演讲，并宣称自己获得了对抗"神"的秘密武器。事不宜迟，立即前往"むらくも栈桥"，沿路来到地图右上方的尽头即可进入新的遗迹，之后走右边的出口，先在左下角打开电梯的开关后，利用右上角的电梯前往保存室发生强制战斗。敌人的攻击力很高，有必要时一定要按△键打开菜单使用道具回复HP，只要坚持一段时间，战斗便会自动结束。随后本来以为又会陷入苦战，没想到守卫机械感应到了瑠珈身上的力量自动停止了防卫，但是事情显然不会像大家所想像的那样简单，就当大家得到水晶时，"大钟堂骑士团"的辅佐拉乌德雷斯(ラウドネス)尾随众人赶来，一场恶战在所难免。这次敌人的攻击力相当高，尤其是一招绿色的激光四连击，因为伴随着画面的抖动，所以给防御上造成了很大的困难，必要时一定要按△键打开菜单使用道具回复HP，不然很有可能在敌人的猛攻下功亏一篑。



ITEM LIST	
结晶：自己嫌恶	轻やかな羽×3
リップハンマー	1400リーフ
呗石×3	ドリームソックス
パラドクスアイ	

Check 前往"轨道广场"的餐馆获得"高级パスタリアン"的配方书。

大钟堂宫殿

胜利后还没等众人喘口气，切斯塔就带来了大钟堂已经正式向神宣战的消息，而为了阻止克罗仙利用インフェル・ピラ的力量发动战争，瑠珈等人不顾危险赶到了大钟堂宫殿。就这样两位诗魔法少女在演讲台上利用"诗魔法"对抗了起来，可谁也没想到，曾经在瑠珈脑中闪过的镜头再一次出现，并打乱了瑠珈的思绪，克罗仙瞬间就占据了上风，随着来自天空一道闪光，一个神秘女性出现在了众人面前，甚至连跟随她的机械也和众人刚刚在遗迹中遇到的一模一样。还没等众人开口，神秘女性就以众人触犯了"神"的法律为名向众人猛攻过来，此时战斗中会开启"レプレキア"系统，选择攻击性的诗魔法后，处于前卫的队员必须使用↑方向的攻击使"HARMONIC"等级达到最高，接着按△键进入菜单，移动到克罗仙下选择"レプレキア"即可进入特定的攻击状态，待计数器达到100人后，按○键发动即可对敌人造成毁灭性打击，而神秘女性接下来的一招也必定让我方全灭。



钟撞き堂

情节之后众人决定在大陆陷落之前利用"创造诗"使大地恢复原状，从大钟堂宫殿右上角的出口离开进入新的区域。在拉乌德雷斯的指引下，一直乘坐电梯来到记录点，然后从上方的出口离开会看到"创造诗雕像"，而就在克罗仙和瑠珈一起吟唱"创造诗"之时，修因却突然出现警告众人不要再继续下去，因为自己也不能保证接下来会发生什么事情。最后坚持己见的双方打了起来，除了修因的多段攻击比较难防御外，注意回复就能获得最后的胜利。一道强烈的闪光之后，"创造诗"暂时阻止了大陆的崩塌，但谁也没有想到瑠珈刚才却为了解救处于危险的克罗仙不幸身亡，或许这正是吟唱"创造诗"的代价，现在只有将瑠珈安葬在皇族的墓地才能让她的灵魂得到安息。

ITEM LIST	
イヤシンB×4	ブロッサクローク
アニマルビスチェ	精巧なるネジ×3
スカイブレート	アロイメイル
がまんボタン	パスタリアボトル×2
パラドクスアイ	フイラ理论2
1400リーフ	



约束の丘

进入左数第三个房间得知400年前曾经咏唱过"创造诗"的两名女子分别是"焰之御子"和"零之御子"，接着从左上角的出口离开安置好瑠珈后，一阵强烈的地震引起了众人的不安，原



来一支在大陆恢复后便出现的神秘军队正在对"大钟堂宫殿"发起猛烈的攻击，而且他们一直给遭遇的对手两个选择：死亡或服从，一旦违抗他们的意志便会身首异处。

ITEM LIST	
パラメノリング	パスタリアボトル×4
イヤシンB	クリスタルーン×3
アーデル结晶体	スカイプレート×2
がまんボタン×2	アロイメイル
2300リーフ	

Check 前往"泷が见える丘公园"的商店调查闪光点触发克罗仙的特殊对话；前往"パスタリアンシティ"的武器店可获得"高激动兵器"和"高出力兵器"的配方书。

スラム

返回"森と水の都パスタリア"发现由于敌人的攻势过于猛烈，现在只能从旧街区利用电梯返回新街区。一进入迷宫就会发生强制战斗，敌人惟一比较有威胁的就是伴随画面抖动的地震魔法，因为只有一次攻击判定，所以看清楚并不难防御。胜利后先走右上方的分支发现一号电梯停止运作，但是雷古利斯还是坚信街道某处的五号电梯应该没有破坏，随后前往地图右下角利用新出现的道路找到电梯，选择第一项前往"扬水齿车"。待库库娜和阿玛莉离开后，调查三号电梯选择两次第一项前往"大钟堂宫殿"了解目前的情况，而大总统最终因为





夏库莉的介入而暂时答应避免与神秘军队战斗，以防止大陆的居民始终过着水深火热的生活。最后返回"クロアの家"与同伴汇合，众人决定前往之前使用"创造诗"召唤出的大陆，看看是否有办法来拯救瑠珈的灵魂。

ITEM LIST	
チリョンA×2	呗石×2
轻やかな羽×3	フィラ理论Ⅰ
グロッゴ×2	结晶：憎恶
500リーフ	

Check 前往"パスタリアンシティ"的武器店可获得"シンクロブランド2"和"诗魔法对抗武器"的配方书；前往"よろづ屋"可获得"できる！手编み"的配方书。

伪世界

进入后不久便会遇见瑠珈的幻象，她告诉众人由于在咏唱"创造诗"后自己的精神已经成为了这块大陆的一部分，所以要让自己返回人类世界就必须通过试炼收集齐打开精神世界的钥匙才行，而克洛亚和克罗仙自然爽快地答应了她的要求。迷宫中的敌人全部可见，一直走右上的分支找到守护怪，后方的魔法师会发动一招连续10次的魔法攻击，必须快速按键才能尽量多地防御住，胜利后获得"スフィアキー：1A"。返回村庄的宿屋



选择"インフェルスフィア"再出门会遇见瑠珈的"另一人格"，待其加入队伍后接着再进入精神领域前往"定めの地"，选择第二项获得"绊玉【定めの地】"。

月に业云

前往地图上的新地点，先从瑠珈旁边的宝箱得到30个道具，然后建议从地图右侧边缘迂回到达最上方(中途



如果被企鹅看到会损失道具，左右两侧的宝箱可以得到一些补充)，最后只要保证剩余的道具数量在15以上即可过关并得到"スフィアキー：1B"。返回村庄的宿屋进入精神领域，进入"因果律"选择第二项得到"绊玉【因果律】"，最后选择"スフィアゲート"进入下一阶层并得到合体诗魔法"インパートブリッド"。

Check 完成考验后向下返回之前的场景，调查左上方的闪光点可触发克罗仙的特殊对话。

玉石手箱

这里需要调查迷宫中的所有宝箱找到5个"魔法のオーブ"，其中大多数宝箱都是金钱和道具，只有极少数会强制遭遇敌人，建议从地图右边的房间开始依次向左进行收集(找齐所需的道具后未开启的宝箱会全部消失，不过因为里面没什么好东西，大家没必要太过于执着)，完成任务后自动返回出口并得到"スフィアキー：2A"，返回村庄进入精神领域，前往"一番目の轮"选择第二项得到"绊玉【一番目の轮】"。

识者の忧郁

这里是一个类似"推箱子"的迷你游戏，每次根据玩家调查书堆的方向，书堆会自行向前移动一格，将5个书堆都推到书架上即可过关，如果推到了死角可以与旁边的瑠珈对话选择第一项，以使所有的书堆位置还原，成功后得到"スフィアキー：2C"，返回村庄进入精神领域，前往"背中を预けて"选择第一项得到"绊玉【背中を预けて】"，最后选择"スフィアゲート"进入下一阶层并得到合体诗魔法"デモンジェル"。

SCENE 5 瑠珈的梦想

纵贯洞

返回大地图按↑进入新地点，这里在必经之路上会强制遭遇LV5的感染少女，如果大家实力不济的话会陷入苦战，建议大家将等级提升到25以上，并前往"交易都市ラクシャク"购买足够的回复药チリョンA再进行挑战。通过这里进入"サクラン村"会发生强制战斗，胜利后进入村庄右边的宿屋选择第一项休息，追加"无限领域潜入系统"后(インフェルスフィア·ダイブ)，地图上出现了瑠珈在精神世界中提到的新地点，于是众人前往一探究竟。



ITEM LIST	
古文书	スカイプレート
しましまニーン	クリスタルーン×2
パスタリアボトル×2	がまんボタン×2
パラメノリング	やきにく×2
精巧するネジ×3	ブロッサクローク
3100リーフ	



石桥优子 游戏开篇由其演唱的摇篮曲将广阔的世界观立即展现在玩家面前，其实这首歌曲早在2年前便已经创作完成，并且在初代发售前就已经确定会收录在本作中。

爱渐有牙



与入口的瑠珈对话选择第一项开始考验，接着与第一个场景最右边的瑠珈对话选择第一项找到真身后得到“スフィアキー：3B”，返回村庄进入精神领域，前往“比翼の契り”选择第一项得到“绊玉【比翼の契り】”。

Check 调查左上区域的闪光点可触发瑠珈的特殊对话。

流星砂漠

在这里移动会不时出现“！”号的提示，按○键一共收集到3个“希望の星”后得到“スフィアキー：3A”，返回村庄进入精神领域，前往“想いの爆弾”得到“绊玉【想いの爆弾】”。



甘辛小路

与门口的瑠珈对话选择第一项开始考验，这里玩家需要在通过两个区域的过程中，获得的面包要比番茄多，拿不准主意的玩家调查起始点的看板选择第一项会显示地图。顺利过关后得到“スフィアキー：3C”，返回村庄进入精神领域，前往“地底の炎”选择第一项得到“绊玉【地底の炎】”，最后选择“スフィアゲート”进入下一阶层并得到合体诗魔法“不器用熊”。

Check 如果第一次失败会自动重新开始，之后在开始区域的尽头调查闪光点可触发克罗仙的特殊对话。

インペリアル

进入内部一直乘坐电梯即可向深处前进，最后在有两个电梯的场景走右边的分支会发生强制战斗，敌人的全体攻击威力很大，一定要在抖动的干扰下看准时机防御，再加上其偶尔会使用妨碍诗魔法进化的特技，所以事先最好准备足够的回复道具。胜利后正当大家准备取回瑠珈灵魂的寄宿体“大地の心脏”时，夏库莉出现并抢走了水晶，同时整个大陆开始崩塌，原路返回遗迹内部，情节之后大家被切斯塔所救，而众人的下一个目标就是前往“大钟堂母舰”抢回“大地の心脏”。



ITEM LIST	
エナジースピア	かぼじゅ×2
クルスタルーン	やきにく×2
黄泉の呼び水	ココ草の种×2
スカイプレート	陆浮石
パスタリアコート	マビルヅキ
がまんボタン×2	3900リーフ

大钟堂母舰

沿路来到内部，进入左数第二个房间会遇到大总统，现在他也站在了“神”的一边，并希望将整个大陆毁灭进而创造新的世界，面对这个背叛“大钟堂骑士团”的叛徒，雷古利斯异常愤怒，随即展开BOSS战。大总统的多段射击非常难防御，建议事先尽量提升一下克罗仙的最大HP，保证在400左右就能增加存活的几率，接着优先干掉会使用回复魔法的诗魔法少女，战斗就会轻松许多。胜利后沿路来到甲板，夏库莉拿着“大地の心脏”再次逃脱了众人的追捕，而临走之前她也告诉众人，要实现自己的愿望，这个道具是不可或缺的。情节后自动返回“神圣政府军本部”，克罗仙此时也根据夏库莉的话语推断出了她可能想借助瑠珈的力量再次启动创造诗。最后她前往精神领域与瑠珈取得了联系，而瑠珈目前所在的地点正是附近不远的“猫屋敷”。



Check 前往“よろづ屋”可获得“お风吕で游ぼう”的配方书；如果之前有将“古文书”交给“森と水の都パスタリア”的武器店店主，此时前往可获得“古代书应用商品”的配方书。

猫屋敷



来到地图右上方会见到夏库莉，而当众人准备接近她时，守护兵器再次出现发生强制战斗，胜利后夏库莉告诉众人“大地の心脏”现在对自己来说已经没有任何意义，并将它归还给了克洛亚，因为它的能力实在太低。接着她告诉大家其实“创造诗”的作用并不是创造所谓的“理想乡”，而是会根据使用者的意志来实现各种愿望，况且由于之前众人已经触犯了“神”的法律，所以“神之军团”已经着手将整个大陆摧毁，但当务之急仍然是让瑠珈清醒过来。前往“约束の丘”左上方的房间救活瑠珈，接着返回“森と水の都パスタリア”寻找援军一起前往“カナカナ突堤”寻找相关的资料，希望能找到对抗“神”的方法。

ITEM LIST	
れろれろソーダ	クリスタルーン×2
ビッグチャクラム	5200リーフ

Check 前往“交易都市ラクシャク”中“轨道广场”的餐馆可获得“世界一のフルコース”的配方书，调查地上的闪光点可触发夏库莉的特殊对话；前往“よろづ屋”可获得“完全咒术マニアル”的配方书。

SCENE 6 禁忌的诗歌

ゆめみ野



回到克洛亚的故乡才发现由于之前大总统的叛变，目前“大钟堂骑士团”的所有事务已经被“神圣政府军”接管，想借到援军已经相当困难了，最后众人决定凭自己的力量前往“カナカナ突堤”。进入场景后一直向左会发生情节，之后前往“开拓の地ミント区”的“ルカの家”向蕾夏打听秘道的位置，接着返回之前的地点会在夏库莉的帮助下进入地下道，最后一直往右到达目的地。走地图中间的分支向上会遇见被袭击的阿玛莉，胜利后由于众人闯进了“大钟堂的禁地”而被随后赶到的切斯塔投入大牢。

ITEM LIST	
共振シールド箱	ミクロスフィア×2
10700リーフ	

Check 前往“泷が见える丘公园”的商店调查地上的闪光点可触发夏库莉的特殊对话；前往“パスタリアンシティ”的武器店可获得“エコロジカル商品”的配方书；前往“ラクシャク保养地”调查地上的闪光点可触发夏库莉的特殊对话。



大钟堂宫殿

不久后，为了稳定民心，塔尔加纳皇太子决定将克罗仙和瑠珈处以极刑，而就在行刑前的一瞬间，隐藏在瑠珈体内的神力再次爆发，而克洛亚等人也因此顺利逃离了牢房。另一方面，克罗仙和瑠珈趁乱逃进了宫殿内部，发生强制战斗后前往地图左上角乘坐电梯逃离，随后获得“スフィアキー：4A”。



ITEM LIST	
アーデル结晶体	虹ガラキャミ
6000リーフ	

ムーン カルバート



从电梯出来后走右下的分支，沿路前往“钟撞き堂”顶层的创造诗雕像，而此时塔尔加纳也召唤出芙蕾丽娅(フレリア)开始咏唱让“インフェル・ピラ”停止的诗歌，最后双方为是否应该牺牲大量被I.P.D.感染的无辜生命去创造所谓的“理想乡”而争吵起来，尤其看到库库娜的灵魂即将被侵蚀的痛苦表情，克洛亚最终和皇太子展开激战。战斗中先消灭旁边的杂兵，剩下的塔尔加纳在濒死时会使用多段攻击，一定要尽量多地防御住，胜利后走右边的房间调查七号电梯前往控制室。这里的两个电梯都需要先调查附近房间“钥匙状物体”才能启动，来到最后的房间，克洛亚根本无法靠近控制芙蕾丽娅的拉库拉(ラクラ)，更别说停止眼前的一切了，最后在夏库莉的建议下众人暂时退回城镇，并前往“潜入屋”希望在库库娜的精神被完全侵蚀前想办法拯救，随后会发生克洛亚和守卫机器的强制战斗，敌人的实力不高，注意使用道具回复即可，胜利后由于瑠珈及时赶到了创造诗雕像，在唤醒被控制的芙蕾丽娅后，世界暂时恢复了正常，而要让库库娜的精神领域初期化，还必须再去控制室让拉库拉想办法。

ITEM LIST	
やわらか羽の法衣	ホワイトリング
ミクロスフィア×3	ブラストミル
刻辉石×2	ねろねろソーダ
リフレッシュコア	仲结いの丝
8100リーフ	

森と水の都パスタリア

前往“スラム”乘坐右下角的电梯，与瑠珈相遇后，走右侧的通道乘坐七号电梯返回控制室，没想到由于刚才众人成功阻止了正在执行中的精神回收仪式，拉库拉最终因为无法承受人类负面感情的影响而变成了怪物。返回屋外可以先保存记录，之后再次进入控制室选择第一项开始净化作战，战斗中敌人几乎会一直使用多段攻击的全体攻击，所以对玩家的心理素质是个不小的考验，最烦人还有敌人某些攻击会附加异常状态，如果看到前方的同伴中了“病毒”的异常状态一定要及时使用道具回复，否则对





敌人的伤害值会大幅度减少。胜利后从切斯塔处了解到要想将“インフェル・ピラ”之前侵蚀的精神还原，必须咏唱名为“インプランタ”的诗歌，而记载着诗歌的水晶正保存在“カナカナ突堤”内。立即前往“ゆめみ野”，在最深处得到水晶后发生强制战斗，这次敌人的攻击力更加恐怖，一定要准备足够多且回复量大的道具，否则会一直陷入疲于回复而无法进攻的局面。

Check 前往“パスタリアンシティ”的武器店可获得“シンクロブランド3”和“スマートコンセプト”的配方书；前往“古文化の街エナ”中“市场通り”的药店可获得“古文书の药”的配方书。

ゆめみ野

返回“森と水の都パスタリア”依次前往“クロスの家”和“大钟堂宫殿”，跟着前往“ゆめみ野”接受塔尔加纳的挑战。这次敌人的实力会比之前低很多，只要不断使用高等级的物理攻击便可轻松获胜，最后克洛亚在塔尔加纳即将坠落悬崖之时，及时伸手



抓住了这个儿时最好的朋友，而塔尔加纳也终于认清了自己的实力，即便自己再坚持下去也不会实现自己的计划，最后他放弃了和克洛亚等人的争斗，希望他们用自己的方式来拯救即将崩塌的世界。返回“クロスの家”发生情节，克罗仙咏唱的诗歌终于发挥了作用，大陆上被I.P.D.感染的诗魔法少女都不药而愈，同时获得“スフィアキー：4B”。

Check 前往“交易都市ラクシャク”中“轨道广场”的餐馆可获得“イートルブランドI”的配方书；前往“よろづ屋”可获得“おしゃれ绘本”的配方书前往“古文化の街エナ”中“市场通り”的药店可获得“白い丸药”的配方书。

SCENE 7 逐渐崩坏的大地

ゆめみ野

进入后走地图左下方，经过列车所在场景后，再往左切换两次场景利用上方的缝隙进入地下道，接着前往中间的电梯触发情节，最后在尽头的控制室发生强制战斗。胜利后修恩停止了支撑大陆的装置，以减轻芙蕾丽娅身体的负担，随后立即原路返回逃离。返回“ルカの家”会获得“スフィアキー：4C”，自动进入精神领域后，进入新出现的三个地点收集绊玉，最后从“スフィアゲート”离开，返回现实后再进入一次精神领域选择“スフィアゲート”并得到“スフィアキー：5A”。原来“创造诗”拥有两个版本，只有当两个诗歌都被同时咏唱时才能彻底发挥作用，至于另一个版本的具体情况，应该只有当初促使克罗仙和



瑠珈咏唱“创造诗”的拉乌德雷斯才知道真相。

Check 前往“交易都市ラクシャク”中“轨道广场”的餐馆可获得“食后のデザート”的配方书；前往“よろづ屋”可获得“フィラ理论I”和“亲子の乐しい工作”的配方书；前往“古文化の街エナ”中“市场通り”的药店可获得“D波化合物”的配方书。

森と水の都パスタリア

前往“大钟堂宫殿”左侧克罗仙的房间确认芙蕾丽娅的身体状况，原来现在众人所在的世界也是数百年前由其精神所创造的，不过自己逐渐衰退的能力已经无法支撑整个世界，同时从不远的古代都市也传来了地面崩塌的消息。赶往“古文化の街エナ”的“市场通り”进入地下道营救由于刚才



的崩塌而被困在深处的村民，在地图左上方发生情节后，再前往“猫屋敷”右上的房间找回夏库莉，原来拉乌德雷斯正在寻找大陆的心脏所在，并希望将其带回自己的故乡让自己种族的文明重生。

ITEM LIST	
サムライボー	ココ草の种子×2
结晶：言灵の力	虹ガラキャミ
フィラ理论III	11300リーフ

Check 前往“パスタリアンシティ”的武器店可获得“重量战术企画”的配方书；前往“よろづ屋”可获得“恋人の为の裁缝”的配方书；前往“交易都市ラクシャク”中“轨道广场”的餐馆可获得“テイクアウト”的配方书；前往“古文化の街エナ”中“市场通り”的药店可获得“有机化学药”的配方书。

限量商品囤积法 在每个商店中能够调合的物品都是限量供应的，不过每当玩家成功调合出一个道具，该道具在商店出售的数量就会增加1～5个，尤其是后期的强力回复道具，一定要随时做好充分的准备。

开拓の地ミント区



返回“ルカの家”稍作歇息，随后前往“交易都市ラクシャク”获得“スフィアキー：5B”，接着前往宿屋进入最后的精神领域。选择“乡望”后瑠珈会因为童年的阴影而无法苏醒过来，接着先返回“ルカの家”寻求蕾夏的帮助，然后前往“交易都市ラクシャク”的“潜入屋”进入瑠珈的精神世界。可就在众人成功将瑠珈唤醒时，拉乌德雷斯以唤醒瑠珈为交换条件，希望蕾夏能够咏唱之前那首摇篮曲，因为这正是打开“大地心脏”外壳的钥匙，最后不知情的蕾夏答应了他的要求，而当众人返回“ルカの家”发现事情不妙之后，立即前往“森と水の都パスタリア”阻止这一切的发生。

Check 前往“森と水の都パスタリア”中“パスタリアンシティ”的武器店可获得“重量战术企画”和“シンクロブランド4”的配方书；前往“よろづ屋”可获得“フィラ理论Ⅱ”和“はたらくおじさん”的配方书；前往“交易都市ラクシャク”中“轨道广场”的餐馆可获得“イートルプランドⅡ”的配方书；前往“古文化の街エナ”中“市场通り”的药店可获得“传说の秘药”的配方书。

ムーンカルバート

在“钟撞き堂”乘坐两次电梯，接着从右上方的出口前往控制室，利用场景左上方的电梯前往最下层。众人赶到时拉乌德雷斯在蕾夏的帮助下顺利地得到了“大地的心脏”，不过却在其得意的时候被拉吉打下了万丈深渊，最后众人为了阻止拉吉重新创造所谓的新世界，战斗随即展开。拉吉的特写攻击威力巨大，而且防御的判定时间很短，基本上看到其俯冲下来就要马上按键防御，建议多准备回复道具以防不测，至于多段攻击魔法也是防御的难点，千万不要因为紧张而胡乱按键，另外使用必杀技可快速削减其体力。胜利后蕾夏因为帮瑠珈挡下了拉吉的攻击而辞世，不过众人现在已经没有伤心的时间，一定要尽快找到逃走的拉吉来阻止她毁灭世界的行为。



SCENE 8 创造诗的真谛

森と水の都パスタリア

一开始会自动进入精神领域，完成事件后得到记载着“创造诗”的水晶，之后前往“大钟堂宫殿”的大堂与修恩和芙蕾丽娅共同商量对策，而众人商量后得出的结论则是，如果真要使用拥有实现愿望之力的“创造诗”让大陆重新回到和平与繁荣，国民的信念至关重要，如果他们仍然对现在的政府充满抵触情绪，那么事情可能就会向另一个方向发展。操纵克罗仙从宫殿右侧离开发表演讲以团结人民的力量，虽然一开始大家都因为之前的遭遇而对克罗仙的说词嗤之以鼻，但是当克罗仙咏唱“创造诗”的诗篇时，象征着大陆命脉的“インフェル・ピラ”却发出了圣洁的光芒，所有人都被眼前的一幕惊呆了，抵触的情绪也明显减少了很多，开始纷纷考虑是否要相信众人。



Check 前往“パスタリアンシティ”的武器店可获得“フィラ理论Ⅲ”和“ペット爱护企画”的配方书；前往“よろづ屋”可获得“ビューティーヘア”的配方书；前往“交易都市ラクシャク”中“轨道广场”的餐馆可获得“フルーツデザート”的配方书；前往“古文化の街エナ”中“市场通り”的药店可获得“神经系药剂”的配方书。

ジャイロスタビライザ

前往“スラム”左侧独立的房间会在夏库莉的帮助下发现新的道路，但是拦在众人面前的正是大量的守护机械，突围成功后利用零号电梯前往存放水晶的遗迹。1层可以选择左右任意一边上楼，发现水晶后使用中间的电梯下楼发现远古时代的守护兵器“神梁”，战斗中敌人的“一起射击”攻击节奏比较特殊，只要坚持几回合战斗便会自动结束。接着返回1层进入下方的房间调查编号“1921456”的水晶，再返回与神梁进行战斗，这次它的招式比之前多了附带即死效果的光线，即便是完美防御也有很大可能被秒杀，所以一定要准备足够的复活道具，当然适当强化女主人公的能力也可以避免在下一回合被敌人追击致死，胜利后返回上层得到记载着创造“天界塔”诗歌的水晶。



ITEM LIST

スティルランチャー	ガーブオブマスター
フィラ理论Ⅳ	エンジェルメタル×3
セイマゴクシン	共振シールド箱

交易都市ラクシャク

前往“轨道广场”触发事件，瑠珈的歌声最终赢得了大家的心，现在所有人都将最后的希望寄托在了众人身上，无论遇到怎样的危险，他们渴望和平与繁荣的心都不会改变。回到家中后依次与2楼的克罗仙以及门外的瑠珈对话，接着前往“みくり森”在蕾夏的墓前得到象征两人身分的信物，沿路往下前往“むらくも栈桥”与修恩汇合。从右上的出口进入遗迹，接着乘坐右上的电梯继续深入便会在芙蕾丽娅的帮助下启动新的电梯，之后还需要同样启动一次相似的机关，最后在庄严圣洁的旋律中，一座直冲云霄的巨塔出现在众人面前，利用它众人就能直接去到“神”的面前，一切的问题或许都会迎刃而解。



Check 前往“森と水の都パスタリア”中“パスタリアンシティ”的武器店可获得“ワンダー装甲”的配方书；前往“よろづ屋”可获得“月刊マリアージュ”的配方书；前往“交易都市ラクシャク”中“轨道广场”的餐馆可获得“魅惑のドリンク”的配方书；前往“古文化の街エナ”中“市场通り”的药店可获得“生药”的配方书。

天界の塔

进入“钟撞き堂”从上方的出口离开开始探索新的区域，乘坐出发点右侧的电梯一直沿路会遭遇守护机械的攻击，之后来到有四个电梯的区域，再乘坐最右侧的电梯可到达补给点，最后通过塔顶会自动返回世界地图。进入新地点“ソラガハラ”，沿路进入最后的迷宫。

ITEM LIST

フィーバーモーダー	デュアルレイザー
フィラ理论Ⅴ	フィラ理论Ⅵ
ブレイブバトン	结晶：深渊
森罗万象の写本×2	炭火やきこく
魂の回路	セイバーファング
ゲインリング	リクドウハジャ
パラサイトコア×2	17000リーフ





Check 前往“パスタリアンシティ”的武器店可获得“AT爆弹”的配方书；前往“よろづ屋”可获得“フィラ理论Ⅳ”的配方书；前往“交易都市ラクシャク”中“轨道广场”的餐馆可获得“高级家庭料理”的配方书；前往“古文化の街エナ”中“市场通り”的药店可获得“H波化合物”的配方书。

ソル・マルタ



一开始先从中间的道路一直向上调查尽头的门，接着返回记录点所在的区域，走右边的房间调查其中的控制台选择第一项，接着切换到后一个区域，利用桥所搭成的道路前往右上方的控制室调查装置选择“実行する”，最后再返回最初的控制台选择第二项使平台回到中间（左边的控制台也如法炮制），当两个系统都启动后，进入之前不能通行的房间与强行阻止众人的拉吉发生强制战斗。这次最有威胁的仍然是俯冲攻击，如果防御失败大约会损失3000左右的HP，如果玩家等级不足，几乎就等于全体秒杀，所以事先一定要准备充分再进行挑战，胜利后继续深入，大家却因为无法打开最后的门而犯了愁。

ITEM LIST	
鼠と猫の齿车×2	森罗万象の写本×2
炭火やきこく×2	魂の回路×2
雅姬マント	エンジエルメタル×2
花化石×3	シールドコア
フレリアの闪光	ソル・ガード
ハーモボディスーツ×2	フィラ理论Ⅶ
パラサイトコア×3	17000リーフ

Check 前往“交易都市ラクシャク”中“轨道广场”的餐馆可获得“イートルブランドⅢ”的配方书；



SCENE 9 响彻世界的创造诗

原路返回世界地图，进入“ホッとスポット”找拉吉的孪生妹妹蕾吉想办法，但最终由于拉吉的精神领域已经被设置了防卫系统，所以夏库莉还是没有得到开门的方法，此时由人类负面精神形成的怪物也再次出现，合力击败它后立即返回最终迷宫的深处进行最终决战。原来整个事件的元凶正是寄宿在瑠珈和克罗仙精神领域的灵魂使者，他们的职责除了侍奉“神”外，同时也帮助“神”监视着拥有资格咏唱“创造诗”的诗魔法少女，因为在他们所谓的“理想乡”中，将人的灵魂得到升华，哪怕是肉体被消灭，那也算是得到了永恒的幸福。面对如此站不住脚的谬论，克洛亚等人自然不能放任不管，而就在将他们击败之后，其中一人焦急寻找自己同伴的举动，也证明了克洛亚口中“人之所以会感到幸福，正是因为身边有人和他分享”的道理。最后玩家需要先离开“大钟堂宫殿”，然后前往“交易都市ラクシャク”和“古文化の街エナ”将人们的信念集中起来，最后返回“クロアの家”就会正式迎来感人的结局。



伴随着瑠珈和克罗仙咏唱的神圣旋律，这场人与神之间的战斗终于暂时落下了帷幕，身边经历过这场战争的同伴也都找到自己的归宿，而究竟什么才叫幸福，或许永远值得我们思考与回味……

Check 前往“交易都市ラクシャク”中“轨道广场”的餐馆可获得“イートルブランドⅣ”的配方书；前往“よろづ屋”可获得“フィラ理论Ⅴ”的配方书。

最终战解析

最初的龙树总共有4个部分，游戏会强制依次击破，所以要做好长期战的准备，敌人的招式几乎都为全体，而且还会附加许多异常状态，所以一旦中招就要及时使用道具回复，其最强的招式“原初の诗篇～终章～”伴随有剧烈的画面抖动，能防御住多少几乎全看玩家的运气，所以能否撑下这一轮也是本战胜利的关键，建议将队伍的平均等级提升到LV50左右再进行挑战。胜利后会与灵魂使者进行连战，不过他们的实力就要略逊于刚才的龙树，特写招式的按键次数相当多，玩家一定要集中注意力，以免功亏一篑，而且当其HP削减到一定程度时还会使用最强的治疗魔法，大约回复10000左右的HP，所以前卫的攻击力在战斗中也占据着重要的地位，一定要多释放必杀技来达到快速削减其体力的目的。



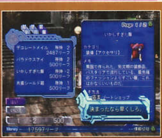


通关特典

通关后会在标题画面追加“Extra”选项，玩家可以在此自由欣赏游戏中的插画、音乐以及回放女主人公之间的对话、过场动画（仅限于在游戏过程中出现或收集）等等，有收集癖好的玩家要想让所有内容出现可是要花掉大把时间才行哦。

隐藏技巧大放送

复制饰品



当玩家取得任意饰品后，进入系统选择“アイテム”并且切换到“装备”一栏，在获得的饰品上按○键进入装备界面，此时你会发现，只要不退回最初的系统界面，该物品可以给多个角色同时装备。而更神奇的是，前往商店出售该道具会发现它的数量变为了“-2”，但是却可以不断地卖出，如此反复便能迅速拥有大量资金，不用再愁买不起提升女主人公等级的各种结晶了。使用此秘技后，一旦玩家卸下或更换其他的饰品，之前被“复制”的饰品就会立即消失，前期推荐复制“いかしすぎた服”，每个可卖500，并且可以在“ラクシャク保养地”花1000再买到。

神秘的礼物

相信玩家一定都对商店清一色的老板娘留下了很深的印象，不过除了每次在特定的时期与她们对话可以获得配方书外，多次进出同一个商店或调合出新的物品还会触发很多特殊的对话，而这些对话都并非只是让玩家看看而已，只要对话触发的次数足够多，最后她们还会告诉玩家一些关于自己身世的事情，接着再次前往商店就能获得她们赠送给玩家的特殊礼物。目前已知的有“森と水の都パスタリア”中“パスタリアンシティ”的武器店会赠送克洛亚专用的“鸢色カフス”，“よろづ屋”会赠送克罗仙专用的“グラデストール”，想完美收集图鉴的玩家一定要积极地和她们对话哦。

饰品名称	能力变化
鸢色カフス	HP+500、攻击力+10、防御力+10、全耐性+25、素早さ+10
グラデストール	HP+500、防御力+25、炎(冰)耐性+50

最终迷宫快速突破法

相信很多玩家都对最终迷宫无限的遇敌率而感到十分头痛，但是只要先获得“亲子の乐しい工作”配方书的情况下，然后使用瑠珈调合即可得到“オボンタ危机一发！”，赶快在迷宫中使用它看看具体的效果吧。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

敏锐洞察市场风云变幻 软硬件实用信息综合报道

主持人语

近半个月来，有关破解方面的消息并不是太多，一来长期以来作为大家的关注重点PSP的破解趋近完美，众多技术难题都已经被DA攻破，在SONY没有发布新版系统之前，轰轰烈烈的破解攻防战算是告一段落。然而，另一支破解小组在X360上又再推成果，发布了针对BenQ光驱的新版刷机程序，宣告了新的加密技术的沦陷。随着11月的到来，Wii的两大新周边Wii Zapper和Wii平衡板将相继上市，势必又将成为一大热点，至于国内是否有仿制品出现，还需拭目以待。

HACKER 破解直击 Hacker Inside

文 Raeca

●新版X360 BenQ光驱宣告破解成功

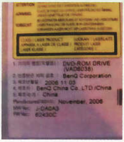


近日，破解组织C4eva针对新版X360主机所使用的BenQ（明基）VAD6038型DVD光驱发布了V1.1版iXtreme固件程序。刷写后，最新生产的X360也将可以运行盗版游戏。

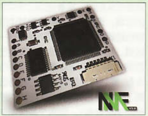
C4eva小组表示，V1.1版固件程序可以完美避开微软官方针对改机所准备的Live侦测。与先前的V1.0版固件相比，1.1版iXtreme固件程序除了支持最新的BenQ光驱之外，还提升了对于DVD光盘的兼容性（据测试报告称对于刻录碟的兼容性有较大的改进）。

目前，根据C4eva所发布的说明文档，唯一可用于刷写新版固件程序的工具是DosFlash1.3，并建议以Dos16模式运行程序；如果用的是VIA扩展卡，则需要先将主板上所有IDE及SATA端口关闭以免对刷机程序检测产生影响。





Xbox LIVE突破！X360新破解芯片问世



前不久，破解小组Team Underdog公布了他们的最新产品，NME-360 v2.0破解芯片。该芯片支持目前市面上X360使用的所有品牌和型号的DVD光驱。此外Team Underdog还保证，即便是今后有新型号X360光驱上市，用户也可以通过简便的升级使NME-360 v2.0芯片兼容特定的光驱。该小组还表示，NME-360 v2.0不仅能够使X360自动识别正版游戏与备份游戏，而且针对于微软在Xbox Live上采取的大规模固件检查行动，新型芯片还可以完美欺骗微软的固件检查程序，即便是使用备份游戏光盘登陆Xbox Live进行游戏，也不会出现E66错误或是被封号。

现在没有透露NME-360 v2.0的具体上市时期，只是透露将在11月初开始向市场供货。

官网对该芯片的功能介绍：

■芯片支持所有X360光驱，其中包括三星ms25、ms28型光驱、日立和LG的46、47、58、59、78 FL/FK、79光驱（FL/FK）以及所有明基DVD光驱。

■可以通过升级支持日立和LG未来可能推出的所有升级版本光驱。

■运行游戏时，三星及日立光驱实现100%自动检测（明基版光驱需要菜单切换）

■运行备份游戏时使网络连接失效（可选）。

■运行备份游戏时使背部USB端口无效（使用USB接口的WLAN时，可选）。

■可完美通过微软的LIVE检测。当登陆Xbox Live接受系统检测时，会被判断为固件100%未改动，绝对不会出现E66错误，使用备份游戏也可以安全登陆Xbox Live。

■经过上千小时精密编程和测试，由高质量PCB电路板和配件在欧洲制造而成，质量有绝对保证。

注：由于该产品国内暂无现货，请期待我们的后续评测。

市场风向标

PSP-2000价格再次大幅波动

随着黄金周的过去，PSP-2000的价格终于降温，并一度跌至1320元左右，甚至有个别电玩店为在淡季能依然保证销售势头，推出了1280元的超低价格。然而这一局面仅持续了一周不到又再度被供货商断货所打破。据悉，由于上游供货商停止供应PSP-2000，再度造成国内市场供不应求的局面，零售价格再度攀升至1480元。面对这次涨价，已经历过十·一大涨价风波的玩家更多的是冷静地选择了持币观望，令国内PSP的销售进入了少有的低潮期。

伴随PSP的高价“低潮”，NDSL市场在《ASH》和《FFTA2》等大作的带动下在国内出现了强势反弹，不少电玩店内的NDSL销量一度超越PSP-2000。而NDSL主机价格在行货iDSL的控制下并没有出现太大的波动，各色主机均稳定在1080元左右。

随着年末商战的接近，历年商战的大赢家任天堂开始有针对性地推出看家大作《超级马里奥 银河》、《WiiFit》等关注度颇高的Wii平台游戏。无论是老玩家还是新玩家，此时的关注焦点都集中到了Wii的身上。然而国内Wii的销售却依然受到直读的影响而不见起色。目前仍需要2300元左右才可入手（无论新旧主板）。

而X360方面却在BenQ光驱新版刷机程序发布之后再度复苏，新版65纳米制程的精英版（黑色、120G硬盘、HDMI输出）价格为3800元，而普通的白色主机仅需要2600元即可入手

除此以外，PS2、及PS3的价格与前期相比并没有多大的变化，分别为1180元、3600元（60G）以及3900元（80G）。

接下来让我们看看国内的北京、上海、广州三地的主机及周边的详细价格：

名称	北京地区	上海地区	广州地区
Wii主机（已改Wiikey）	2300元	2350元	2300元
Wii主机（未改）	2000元	2000元	1950元
双节棍（左+右）	380元	420元	400元
高仿色差线	50元	40元	40元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS2主机（已改）	1180元	1180元	1160元
原装手柄	120元	110元	110元
高仿手柄	40元	45元	30元
8M原装记忆卡（含限定版）	110元	120元	110元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS3主机（60GB）	3600元	3600元	3600元
PS3主机（80GB）	3900元	4000元	3800元
原装手柄	320元	330元	310元
原装色差线	260元	240元	240元
原装1.5PP HDMI高清线	350元	320元	330元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
iDSL主机	1180元	1180元	1200元
NDSL主机	1060元	1080元	1080元
R4	198元	210元	190元
M3DS Real（震动版）	210元	220元	210元
DS FRIE CARD/N-CARD（16Gb）	220元	210元	210元
EZ FLASH 5	170元	170元	160元
EZ 3in1扩展卡	110元	118元	110元
Ewin扩展卡	80元	80元	80元
金士顿 1GB TF卡（日产）	110元	110元	105元
金士顿 2GB TF卡（日产）	180元	190元	180元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP-1000主机	1300元	1320元	1280元
PSP-2000主机	1480元	1480元	1480元
PSP-2000原装色差线	200元	190元	190元
PSP-2000原装线控耳机	280元	290元	260元
PSP-2000高仿色差线	60元	60元	55元
2GB高速组棒（1959MB）	140元	140元	130元
4GB高速组棒（3839MB）	250元	250元	240元
全新试玩引导盘	90元	90元	90元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
X360主机	2580元	2600元	2600元
原装手柄（无线）	320元	330元	320元
原装手柄（有线）	280元	270元	260元
原装VGA线	280元	250元	250元
火牛（直插电源）	120元	110元	110元
手柄充电套装	160元	140元	120元
原装无线方向盘	1300元	1300元	1300元

市场报价信息更新截至2007年10月30日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

本栏目内容仅供参考及研究使用。

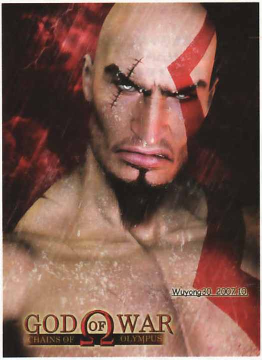
游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

在本次栏目制作期间，我们的信箱照例陆续收到不少读者的优秀稿件。不过本刀发现最近因为尺寸太小而不得不忍痛放弃的稿子数量有所增多。在这里，需要重申一次，希望广大新朋友注意：投给本栏目的画稿，如果是Email形式，图片的尺寸应该至少在1024×768以上，而平信投稿，最小应该为A4幅面。此外，在我们的阳光育成计划美术类人员培养依然火热进行中，有志成为美术编辑或者插画师的朋友们别忘了踊跃报名。对了，报名方法是发Email到hr@ucg.com.cn向玛娜姐姐索取基本资料和报名表，赶快行动吧！



贵阳·wuyong30

奎托斯，弑神的英雄，因其极富争议的鲜明形象为不少硬派画手所关注。不过，相对通常的手绘稿，左图这张在细节丰富程度上堪比原作过场动画的CG作品，着实让本刀眼前一亮。特别是双目中的凛冽寒光、骇人的长疤以及嘴角的那丝桀骜不逊，非常传神地表现出了人物的气质特点。



南京·毛芳

诡异的深色基调，配上大面积激烈的红，并辅以神秘的紫，久违的毛芳同学带来了依然保持了强烈个人风格的新作。不过相对以前的稿子，眼前这幅作品在细节上显然下了更多工夫，这些精心设计制作的衣物饰品、纹理等使作品整体效果更趋精致。



上海·BREEZE果

“这幅原创名为《械斗》，因为两个都是机械，一个是全机械，一个是半机械，正是一触即发之时……”以上是作者的创作感想，不过，假如画中这位半机械帅哥出现在女读者面前，MM们在惊叫之余，肯定不会怀疑他拥有的是血肉之躯，谁让这人物太鲜活了呢？



重庆·WHITE CAT

战斗间隙，身着苍火龙装的可爱女猎人，坐在自己的水晶石锤上稍作休整。突然，山菜爷爷出现了，他说“《怪物猎人3》转投Wii啦！”MM当即目瞪口呆……好了，上面是我的调侃，并非作者的话。在这里，本刀想为广大PSP猎人祈祷，希望该系列能够继续在该平台推出作品。



北京·张珂

一幅准原创的同人稿件，画中的这位金发帅小伙是来自“《GGXX》系列”的Ky，不过由于作者给人物重新设计了服装和武器，使人物的整体感觉颇为新鲜（就连编辑部“GGXX推广委员会”委员长十六夜都辨认了半天才确认）。此外，作者对衣物质感的处理相当不错，显示了扎实的绘画基本功。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

栏目主持 纱迦

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



有人来信问，为啥X360专页被你小子篡位了？这个嘛，其实是因为多边形有事回家去了，所以由我来代理这个栏目。不过说实话，我的成就点数是多边形的3倍，成就获得率高达70%，所以由本人来代理这个栏目其实才是众望所归的呀！

好了，废话就不多说了。最近的X360算是到了游戏高峰期，别说美版游戏，就是日版游戏都玩不过来。而硬件方面动作也不小，又有好几种新版本的X360要上市了。在这一期的15天里，有关新版X360三红的传闻尚未听说，看来这三红问题的确有所好转。

编辑360日记

中国LIVE?

最近看到一则消息，印度微软宣布，Xbox LIVE将于11月5日在印度地区正式启用，届时印度地区的玩家可以连接到Xbox LIVE上进行对战，并且还有当地专用的特色内容，如宝莱坞电影下载、游戏出租业务等等。

记得上次看到印度X360的消息时，是在一个论坛上。印度地区的X360虽然很早就推出了，但一直没有推出Xbox LIVE服务，而且印度版X360的价格也是全球最贵的。当时发贴人还不无揶揄地说：印度人玩的是X180，而我们玩的才是X360。

如今时过境迁，虽然印度人民11月5日才开通Xbox LIVE，但是他们立马就能玩到《使命召唤4》。而他们的那些特色项目看实也让我们有些吃惊，这就是行货的威力。而我们何时才能迎来大陆行货X360呢？

如果真有大陆行货X360，那么很多问题就可以迎刃而解。比如现在大陆玩家的机器如果坏了，多半都只能靠当地电玩店解决。虽说符合要求的机器可以找微软调换，但所花的时间和精力不是普通玩家能够承受的。而且就算换了机器，还有一堆问题需要解决，像过去付费下载的内容、老新帐号的资料交替等等。

不过若要在中国推行Xbox LIVE网络，估计光是解决电信和网通间的互联问题就够微软忙一阵子的了，何况各地还有各自的特色网络。还是慢慢来吧，先让我们看到大陆行货版X360、看到更多同步推出的中文化游戏再说。

［文：纱迦　插图：木仙］



想买X360的人士看过来！

年末对于各大软硬件厂商来说都是至关重要的，今年微软在软件方面简直无懈可击，不借此机会狂增一些销量，怎么对得起广大股东呢？于是乎我们看到，微软现在就已经开始了硬件攻势以配合软件大潮。现在便是入手X360的最佳时机了！奉劝各位关注X360的玩家：早买早玩！

日版简装版

推荐对象 想买第2台机器的人

如果你已经拥有过一台X360，但因为各种原因还想再买一台，那么我隆重向你推荐10月31日之后上市的日版简装版。

日本微软于10月22日宣布了日版X360的全面降价消息。其中简装版由过去的29800日元降为27800日元，约合人民币1807元。这个价格从11月1日开始有效。

这个价格真的已经很超值了！虽然核心版没有硬盘、耳机之类的配件，但是对于已经拥有过一台X360的玩家来说，这都不是问题。

10月22日，日本微软还宣布日版豪华版将由过去的39795日元降为34800日元，但由于有双游戏同捆版的存在，这条消息可以无视了。



日版双游戏同捆版

推荐对象 打算首次入手X360的人

11月1日，日版双游戏同捆版就已经上市。这个版本的配置与过去的豪华版基本相同，不过将会附带两张日版游戏，并有HDMI接口。CPU是否为65纳米目前尚未知晓，不过相信既然有HDMI接口，那么这个也肯定少不了。

附带的两张日版游戏分别是《宝贝万岁》和《极限竞速2》。本版本的售价是34800日元，和调整之后的豪华版价格相当，折合人民币约2262元。由于多两个游戏且有HDMI接口，所以不用想了，如果你首次买机的话，选择这个绝对没有错！

遗憾的是，目前还没有关于此版本行货的消息。



美版ARCADE版

推荐对象 对美版机有追求的人

10月24日，美版ARCADE版X360主机已经在美国上市。这个版本的价格是279.99美元，折合人民币约2094元。

美版ARCADE版附带的内容包括一支无线手柄、HDMI接口、256M的记忆卡和5款Xbox LIVE ARCADE游戏。这5款游戏分别是：《吃豆人锦标赛版》、《UNO纸牌》、《路克索2》、《烟花火箭》和《吞食鱼》。

尽管美版主机在玩日版及亚版游戏时往往会遇到一些问题，不过还是有很多玩家对美版主机有需求的。这样的话不妨考虑购买这个版本，不过因为运费问题，这台主机在国内的价格肯定不会这么低。另外欧版ARCADE版也已经推出。



360拍案

将X360踩在脚下！

这个鞋型的玩意儿看起来像一双鞋，其实它就是一双鞋，你如果把它当成鞋型手柄就大错特错了。这是国外某公司最近要推出的一款X360主题休闲鞋，鞋底的设计和X360的手柄风格接近，各种元素一个都不少。该公司预计会推出7款不同颜色的造型，鞋面的图案各不相同，其中还有女性玩家专用的颜色，看来该公司是已经做好畅销的心理准备了。







《偶像大师》新作公开，你颤抖了没有？

有“骗钱大师”之称的NBGI游戏《偶像大师》已于11月1日推出廉价版，但这不意味着这股捞钱旋风的结束。相反的，NBGI近日火速公开了游戏的最新作《偶像大师 LIVE FOR YOU》。

《偶像大师 LIVE FOR YOU》从本质上来说是一款资料篇，游戏的玩法与原作完全不同。本作中玩家无须在培养偶像能力上花时间，你只需要为你的偶像挑好服装、歌曲和舞台就可以了，接下来就尽情欣赏吧！可以说这是一款不折不扣的FANS向作品。



游戏中会收录新服装、新舞台，是否有新曲尚不得知，不过已确定会收录全部曲目的混音版。看来在游戏发售后会有更多服饰提供下载，如果各位对这11位偶像有爱的话，就做好烧钱的准备吧！



360 卖场

X360进入游戏狂潮之后，Xbox LIVE卖场同样是好戏连台。这里就对最近比较值得关注的项目进行一下简单介绍，就算不能上LIVE也可以过过眼瘾。至于试玩版、主题、图片之类的就不浪费笔墨了。

●为纪念《Lumines Live！》登陆Xbox Live一周年兼水口哲也新作《E4》推出下载，Q Entertainment公司宣布，《Lumines Live！》游戏由原先的1200点下调到800点，同时发布新的主题下载包。Rockin' Holiday，其中附带20款新主题皮肤和几首全新曲目，售价为400点。另外从现在到11月15日，Xbox Live金会员现在还可以下载两款免费的皮肤：Heavenly Star和Breeze。



●SEGA的RPG游戏《梦幻之星 宇宙 伊尔米纳斯的野望》已经在PS2和PC上推出，而X360版将于11月20日推出，不过这次将通过Xbox LIVE进行全球同步下载销售。本作既有单机故事模式，也有网络联机模式。作为续篇，本作将增加新武器、新场景、新怪物等诸多要素。游戏的价格为1600点，大小为2GB。应该说这个售价的确是很厚道的，不过游戏多半只有200点成就……



●TAITO的益智动作游戏《紧急出口》（EXIT）于10月24日起提供下载，费用为800微软点数。这个游戏本为PSP版，此番的XBLA版除了完全收录PSP版中的110个关卡外，还追加制作了全新的10个Xbox LIVE ARCADE关卡，TAITO公司表示今后将通过Xbox LIVE陆续免费提供100个关卡供玩家挑战。



●Capcom名作《战场之狼》将于Xbox LIVE上复活！虽然有些突兀，但是街机和XBLA都叫“ARCADE”，也算是一种另类传承吧！本作支持4人联机游戏，每名玩家操纵的角色都有其各自的特殊能力。游戏中有多种武器可以使用，此外也有系列标志性的全屏爆弹，还能驾驶车辆与敌人战斗。但说实话看到角色们的Q版造型，总感觉怪怪的。



●光靠网络下载就狂捞上亿日元的《偶像大师》最近也有新活动。为配合新作公布以及廉价版的发售，NBGI近日宣布从10月31日到11月26日期间，有10件衣服和12件饰品将减价销售。尽管降幅在一半以上，不过估计不会有人叫好，因为这本来就是“无本万利”的勾当，现在仅仅是变成了“无本五千利”。（笑）



360 成就犯

《真·三国无双5》的成就列表在游戏发售前半个月就已经放出来了。当我听到这条消息时简直激动万分，因为通过成就列表我们可以推断出很多东西。比如近期大作《贝奥武甫》只有三关就是从成就列表中推断出来的，因为它的成就列表中只有打过第一关、打过第二关、游戏通关这3个与关卡有关的成就。

闲话少说。总之，当我怀着激动的心情点开网页之时，我瞬间被石化了：出现在我眼前的是整整齐齐的48个“秘密の实绩”。

其实秘密成就并不是什么新鲜事儿，全是秘密成就的游戏以前也有不少。一般说来，秘密成就大部分都是与剧情有关的，也有少数是与终极隐藏要素有关的。这么设定想来也是比较合理的，打个比方，如果大家在浏览《信赖铃音 肖邦之梦》的成就列表时，突然看到有一个成就是“战胜最终BOSS肖邦”，估计还没将游戏通关的人会被气晕吧？

不过我还是要说光荣不厚道。难道是光荣有感于过去成就取得太容易，决心改头换面、重新做人了？不要哇……



本期推荐游戏 《剑刃风暴：百年战争》

难度：★★☆☆☆

耗时：★★★☆☆

到目前为止，说到成就设定最为厚道的厂商，东有光荣，西有育碧。这次的《剑刃风暴：百年战争》同样是送分题，而且其送分之心已经到了路人皆知的地步。只要玩家随便建一个人进入游戏并存档，就能解开3个成就，获得150点！其时间之短、分数之高、难度之低，绝对是目前全部X360游戏的第一名！

其实这个游戏的成就解除方法主要就是通关，并获得全部兵法书，最后还有一个秘密成就。其中每获得一本兵法书都能获得50点，而一进入游戏就能自动获得3本，从这个角度来说倒也合情合理。只是剩下的兵法书就得在游戏中随机取得了。不过总的来说只要能通关，拿全兵法书不成问题。



本期警示游戏 《半条命2 橙盒版》

难度：★★★★☆

耗时：★★★☆☆

有资料表明，本作的成就个数是目前游戏中最多的——99个。本作其实包含了5款游戏，其中《半条命2》有27个成就，《半条命2：Episode1》有11个，《半条命2：Episode2》有12个，《PORTAL》有14个，《军团要塞2》有17个。而《半条命2》、《半条命2：Episode1》、《半条命2：Episode2》共通的成就有6个，《半条命2：Episode1》、《半条命2：Episode2》共通的成就有2个。《半条命2》还有5个秘密成就，《半条命2：Episode2》有6个秘密成就。

要想拿齐全部成就，需要玩家将5款游戏全部熟悉，所花的时间自然也是成倍上升。而更要命的是《军团要塞2》有17个成就，全部需要在线才能解开。（题外话：为啥加起来是100个？）

栏目主持 炎骑士&玛娜

Wii世代

Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活





这个冬天我绝对不愁没有好玩的游戏啦，进入11月之后，先有《超级马里奥银河》，随后紧跟脚步到来的是《马里奥与索尼克：北京奥运会》、《荣誉勋章 英雄2》、《生化危机 安布雷拉历代记》以及《战国BASARA 2 英雄外传 双重包》，到了月末还有《雷曼 疯兔危机2》这款搞笑神作。天啊！当餐前开胃品、丰盛的正餐和随后的甜点这三样都凑齐了，我突然发现了一个可怕的后果，那就是我将在这个冬天患上游戏消化不良综合症！



最近Wii的仿制品狂潮仍然是有增无减，威力棒（Vii）的实际游戏画面和实机宣传照刚公布没多久，一款名为Wü的主机就滚烫登场，虽然应该没有人会在选购主机的时候犯下把“康帅傅”当成“康师傅”买回家的错误，不过用“ü”来COS“ii”的创意真是令人拍案叫绝啊。

天堂之声

Wii明年进军中国市场



上期栏目中已经提到，Wii将保持目前的价格不变。以目前的销售态势来看，随后的圣诞节游戏狂潮将会使Wii的主机和软件的销售纪录达到一个新的高度。在已经过去的这一年中，不论是欧洲、日本还是美国，消费者对这台标榜异质体感操作的白色主机都显现出极大的兴趣和购买积极性。而就在现在，任天堂总裁岩田聪表示，今后在保持主机货源稳定的前提下，将开拓新的市场，Wii将在2008年正式登陆中国。不仅如此，这位年轻的任天堂领导人还在采访中向记者暗示，接下来还会将这台主机推广到韩国以及其他亚洲国家，从而进一步提高Wii在全世界范围内的影响力。就在前不久，作为家用游戏界三分天下的索尼、微软以及任天堂先后公布了自己的财年总结报告，数据显示任天堂的上半年利润增长幅度达到了一个空前高的水平，更有业内人士称这是任天堂重夺家用游戏界龙头老大地位的第一声炮响。

令半砖主机起死回生的《超级马里奥银河》

由任天堂多位知名游戏制作人倾力打造的2007年冬季强势大作《超级马里奥银河》已经确定在11月1日正式对外发售。作为“《马里奥》系列”游戏的最新正统续作，多种多样的全新游戏要素和丰富的游戏内容无疑是本作的最大卖点。其实，对于那些因为运行跨区游戏而导致Wii主机变成半砖的改机用户来说，除了游戏好玩之外，本作还有一个妙用：运行同区域的正版《超级马里奥银河》可以令已经变成半砖的主机起死回生，这一点已经得到实际验证。不过，对于此前因运行美版《银河战士3》而生成重复频道的日版主机，新游戏并不能将重复的频道消除。此外，有消息称，对于没有采用D2C芯片的老批次Wii主机来说，即使加装了Wiikey直读芯片，也无法正常运行本作的盗版游戏。

任天堂在香港打击游戏盗版商

任天堂在香港地区高等法院的协助下一举查处了两家从事游戏软硬件盗版的法国公司。这两家公司的注册名称分别是Divineo SARL和Max Louarn，其中后者是前者的代理商。任天堂在这次打击盗版行动中共查处了超过一万张盗版游戏光盘以及大量的改机直读芯片，而前面提到的两家公司已经被冻结了全部流动资金。任天堂美国分公司专门负责反盗版的部门主管Jodi Daugherty对媒体表示，这种未经授权的游戏传播行为是公开的偷窃行为。

八卦一箩筐



专门为PS2玩家定做的Wii手柄接口转换器

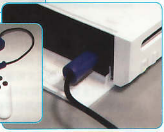
如果你同时拥有PS2和Wii，如果你想玩NGC游戏但没有NGC手柄，不要着急不要上火，接下来要介绍的这款周边绝对是为你量身定做的。

这款周边没有华丽的外表，但绝对称得上实用，把PS2手柄通过一个转换接口连接到Wii上，这样一来就可以握着常见的PS2手柄玩NGC上那些经典的游戏了，对于习惯使用PS系主机手柄的玩家来说，这绝对是一个福音。毕竟，相当多的游戏玩家已经养成了使用PS系主机手柄的习惯，这是不争的事实。











《陆行鸟的不可思议迷宫》主题歌确定

Square Enix公司于近日宣布，预订于今年12月13日发售的受瞩目游戏《陆行鸟 不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫》的主题歌将由当红歌手川岛爱演唱，歌曲的名字叫《ドアクロール》。作为这个系列作品的10周年纪念作品，这款新作将登陆任天堂的Wii主机，并且，演唱主题歌的川岛爱还将担当游戏中角色ラファエロ的声优，这个角色在游戏中的分量相当重。

Wii新作《英雄不再》首发特典



MMV公司日前公开了Wii平台新作《英雄不再》的首发购入特典赠品——来自游戏中的道具“光剑”的全金属材质饰物。这件赠品的造型以游戏中道具的造型为蓝本，全长70毫米。《英雄不再》是由Spike、MMV以及蚱蜢制造这三家公司联合打造的动作冒险游戏，在这款游戏中，玩家将要扮演一个名叫特拉维斯的职业杀手进行一番奇特的冒险旅程。不同于使用各种枪械的其他杀手，特拉维斯手中的武器是一把类似《星球大战》中绝地武士专用武器的光剑。这款游戏的开发者同时也是《杀手7》的缔造者、蚱蜢制造公司的社长须田刚一，他对自己的这款新作充满了信心。

Zapper 国内独家评测

文 Raeca

Zapper	
Wii ザッパー	
编　号：	RVL-023
发售日：	2007年10月25日
价　格：	1500日元

Zapper，我们已经在之前的栏目中向大家介绍过这款官方周边了，它是任天堂针对Wii平台上的光枪类射击游戏所推出的一款枪形组合框体。Zapper，意为微波灭虫器，同时还含有电视遥控器的意思。用来形容这样一只无线无弹药发射的枪型周边是再合适不过了。

Zapper本身并不具有实际的控制功能，需要与Wii的双节棍手柄组合在一起后方可进行操作。Zapper通过改变遥控器和双节棍的握持方式，让使用者能更好地融入到游戏当中。

目前已知同捆游戏：		
2007年10月25日	《幽灵战队》	SEGA
2007年11月15日	《生化危机 安布雷拉历代记》	Capcom
2007年11月19日	《林克射箭》	Nintendo



本次入手的是与《幽灵战队》一同发售的同捆版本，由于首发数量有限，不仅在日本成为炙手可热的产品，在国内也遭到了哄抢。Raeca更是以620元的高价几经周折才终于入手。不过相信，在普通版上市后，Zapper价格会趋于正常，不会超过200元。

◀《幽灵战队》同捆版包装



1

作为官方所推出的周边产品，Zapper的做工精良，用料十足显得十分坚固耐用，而在细节之处也是下足了功夫，难以找到半点瑕疵。Zapper通体为纯白色ABS高强度工程塑料，与Wii主机的主色调相一致，并且在表面具有磨沙质感，令使用时手感更加优异，并且具有一定的耐污渍效果。



2

安装遥控器手柄的位置



3

固定遥控器手柄

因为需要将遥控器手柄前端的红外CMOS摄像头对准屏幕进行光标定位，所以遥控器手柄很自然地被设计放置于Zapper的前端，并且针对摄像头专门预留了小窗，保证能够无阻碍接收到红外感应条两侧所发射的红外定位信号。将遥控器手柄装入Zapper后，便会有一个灰色的卡口自动将手柄固定住，十分牢固。需要取下时，只要按压中间的灰色按钮便可令手柄松脱。



4

扳机键

再看一下Zapper的下端，Zapper最为精妙的设计就枪体上的扳机键。与其他第三方周边商制作的枪型控制器所不同，Zapper并非直接将遥控器手柄的B键暴露在外部当作扳机使用，而是专门设计一个延长杠杆，按压Zapper上的扳机键，连动装置就会按压遥控器手柄上的B键。这样一来，无论是扳机键的角度与长度，都更加合理，配合Zapper的前端握把，更加接近真实枪械的操作方式。



5



6

安装好双节棍手柄

由于双节棍手柄仅负责角色移动时的操作，所以被设计到了Zapper的后端。而在后端的凹槽内，有两个圆柱型的凸起，是专门对应双节棍手柄的螺丝孔而设计的。安装双节棍手柄时，只需要对准螺丝孔插上手柄即可。另外，在安装前需要将下端的小盖打开，将连接线从中穿过方可顺利安装双节棍手柄。



7

可以打开的绕线舱

在Zapper的中部，设计了一个用于收纳双节棍手柄与遥控器手柄之间连接线的绕线舱，可将拖在外面的一部分手柄线收进舱内，而仅留下接头部分。这样以来便不会因为多余的连接线外露而影响使用，并且使Zapper的整体外观显得更加紧凑。



8

在实际游戏使用时，一只手握住前端负责设计的瞄准屏幕以及扣动扳机；另一只手握住后端，通过摇杆控制游戏中人物的移动，其间还需要两手配合晃动Zapper进行子弹上弹。手持Zapper，置身战场，双手相辅，行云流水，畅快无比！

同类产品



2006年E3展上所展示的概念产品



黑角 Wii Blaster



Gun Of Fighter

任天堂为Wii准备的光枪类手柄组合框体虽然早在Wii发售前便在06年E3大展上进行了展示，但直到今年E3才正式定型为现在的Zapper。而在此期间，国内许多周边厂商便根据2006年E3出展概念产品的设计理念推出了许多近似的产品。其中较具代表性的便是Gun Of Fighter与Wii Blaster这两款，与Zapper相比，两者都仅仅是做到了外观上与真枪相似，却没有真正考虑到真实枪械的使用习惯，而Zapper通过改进，采用了“冲锋枪”的造型设计，改变了射击键的键程，更在前端专门设计了一个握把，将Wii遥控器的横握式扳机键变成了纵向的握柄方式，更符合正常的持枪射击习惯。另外，国内仿制的产品均没有解决连接线的收纳问题，而将连接线拖在外面，不仅影响操作时的实际体验，更是令控制器的外观显得不够美观。到这里，我们已经对Zapper有了新的认识，它不仅仅只是一个外壳而已，它的长度设计与用料是结合了左右手柄的详细数据后进行的最佳优化，当手柄组合到了一起之后，仍然能够完美保持平衡，并不会出现另外两者前重后轻的尴尬局面。

当ZAPPER来了之后…



插图：游宇翔

李想(pcpop.com的CEO，81年出生)最近又写了一篇引起争议的BLOG，他认为80后的创业者，在未来的两年内不会有大的成功。他说的大成功是指打造出10亿美金以上市值的公司，这显非易事。原因有三个：一是资本问题，有钱不一定发展得好，没有钱一定发展不好。80后白手起家的创业者，都是在最近几年才有点微不足道的小成绩，但是普遍拥有现金流的压力，尤其是比起那些有着丰厚积累的前辈们；二是行业地位问题，80后的企业在行业中只可能是追随者(并不排除是技术和产品的领先者)，无论是规模还是利润，而在目前的中国，没有什么行业是可以依靠一个技术去改变行业的；三是行业地位问题，目前中国正处于经济发展的黄金时期，目前国内的资本更喜欢的房地产、能源、金融等行业，而这些行业显然不是白手起家没有社会背景和家庭背景的80后创业者能够进入的领域，而80后更熟悉的IT行业短期内格局不会发生大的改变。相信我们的读者们很多是80后甚至90后，相信不少读者朋友打算进入游戏行业，不知道李想这段话能否带给大家一些理性，是金子迟早会发光的，他说未来的几年重在积累我很赞同。

泰坦 2007.11

乱战求生——由布什内尔的改口看现今的游戏发展趋势

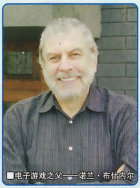
文：levelup.cn &《游戏城寨》白夜



在本次栏目的开始，请各位读者朋友先跟随白夜想像一个画面：一个白色的亮点在屏幕上来回跳动，两个孩子坐在屏幕前，手拿以塑料为原料制造的操作杆，指挥着他们的电子“球拍”在屏幕的球网间拍击被当作球的荧光点……

这就是《乒乓球(Pong)》，第一个电子电视游戏。这个简单的游戏诞生于1972年，在此之后，它开辟出了一个到现在已经每年数百亿美元产值的电视游戏产业，并在某种程度上促进了个人电脑发展。而引导这次革命的人就是标题中提到的诺兰·布什内尔(Nolan Bushnell)，曾经硅谷最成功的企业之一雅达利(Atari)的创始人，被称为“电子游戏之父”的男人。

在上期杂志截稿与这期杂志制作完成之间的这段时间内，网络上关于游戏最热门的事件应该就是这位电子游戏之父的“改口事件”了。同样，先为各位不经常上网的读者朋友介绍一下事件的起始：日前，这位已经久未露面的老人家突然站了出来并狠批当今的电子游戏，一时间引起了各界关注。他在采访中表示他对于今天的开枪杀人式的电子游戏十分反感，并在尝试将电子游戏向更有乐趣、社会互动和教育的方向发展。“今天的电子游戏正在向死胡同里走，它们纯粹是垃圾，我感到很悲哀。”布什内尔这样说道，“曾经的一些老的棋盘游戏都是由女性给家庭购买的。现在游戏界已经丢失了很多东西，而重拾它们正是能重新给游戏界注入活力的途径。我们曾经能让一家人坐在一起玩游戏，但今天的电子游戏已经变成了一个人和外界隔绝的游戏。不会像以前那样有家人陪你一起。”



■电子游戏之父——诺兰·布什内尔

我们可以注意到这位游戏界最老一辈的人物用了“垃圾”这个极端字眼，也正是这个词语引起了网络上的一番激烈争论。而就在争论尚未退热的时候，布什内尔又站了出来，不过这次他是站出来改口的。也许是感到了自己先前的言论有些过激，在最新的采访中，他否决了自己之前“现今的电子游戏都是垃圾”的说法，并提到《俄罗斯方块》、《模拟人生》、《孢子》、《Wii Sports》、《热舞革命》和《吉他英雄》等都是游戏革新方面值得称赞的例子。他再次澄清了自己的观点：“我所担心的是游戏的不断重复，缺乏创新。革新是我相当看重的一件事，我可以为漂亮梦幻的《光环3》鼓鼓掌，但那实际上只是《毁灭战士》披上了不同的外衣而已。”布什内尔还抨击在欧美大行其道的“《横行霸道》系列”：“它不仅不能教会你任何事，还会教会你错误的事情，而且这款游戏还鼓励反社会行为。”

事后，网友们表现出的大多是对于这位老人家没有“想好了再说”行为的一笑而过，进而继续转战于对于某某跨平台游戏在哪个机种上的画面更为华丽等话题中……其实对于电子游戏之父这次的“偏激言论”，笔者认为还是非常值得仔细思考一番的，它确实反映出了现今游戏发展过程中的一些问题所在。

“开枪杀人式的游戏”——布什内尔口中的“垃圾”，白夜对于这个隐讳的形容询问了身边的许多同事，最后结合意见将其锁定在了当下次世代游戏中占据了最大比例的游戏类型(应该不用加上“之一”)——FPS上。看到这里的朋友可以暂时闭上眼在脑海中回想一下近一年时间在次世代主机上印象最深的几款游戏，有没有人气极高的《战争机器》？想没想起备受争议的《抵抗》？前段时间刚获得高评价的《生化奇兵》？还是即将发售的备受瞩目的《使命召唤4》？亦或已经成为玩家们永久争论话题的《杀戮地带2》……

您是不是突然发现，在最新的次世代战争中，美式的FPS游戏已经改变了当年日式RPG和SLG统治游戏界的状况。以后的情况谁也不好下定论，起码是现在，玩家可以在游戏店中找到的最好的次世代家用机游戏基本逃脱不了“车、枪、球”这个圈子。其中“车”和“球”电子游戏之父并没有提到(因为模式相对固定，以这两个题材制作的游戏可以说是最难找茬的)，唯独是“枪”，被其判了死刑。如今的次世代——在传统的用手柄操纵屏幕中物体的游戏方式没有革命性突破的阶段，一定程度上讲就是炫耀机能的时代，而FPS这种重视声光感官刺激的游戏类型则恰恰正适合各硬件厂商来展现自己技术实力的强大，于是大量FPS游戏的出现也就顺理成章了，网络上现在“战”得最火热的话题也是这个，“看图找茬”的帖子主角往往就是这些FPS游戏。从另一个角度讲，“羊群效应”无论在哪个领域都存在，游戏软件到底是属商品范畴，FPS受欢迎出现的情况就是FPS游戏的大量出现，而大量出现的结果就是泛滥以及审美疲劳。《生化奇兵》以及《使命召唤4》等游戏的脱颖而出是建立在它们拥有独特创新点存在的基础上，相反在这个时期跟风推出的大量FPS游戏则带有过于重的商业气息，在游戏本身方面可以看出开发商完全没有致力于寻找任何突破口，一成不变的游戏方式甚至让某些网络上制作攻略的写手极其愤怒地创作出了一篇“FPS攻略模板”，其正文大概就是“到XX地点，开枪干掉X名杂兵，再到X X 地点，再开枪干掉另外X 名杂兵……”。此外抛开“开枪杀人式”游戏本身游戏方式上的重复，这类大多与战争和杀戮脱不开关系的游戏的主题在泛滥的情况下也出现了许多问题，过多的血腥和无意义的杀戮出现也是布什内尔将其冠以“垃圾”名号的一大原因。再往下说下去，老生常谈的“电子海洛因”话题以及校园枪击事件等就又该被扯出来了……游戏产业发展到今天，厂商们赚钱固然重要，但如果花在如何赚钱上的心思过大而忽略了游戏本身的话，单单是审美疲劳以及游戏本身的停滞不前还好，而如果十年前我们一直在抗争的“电子海洛因”等问题因为游戏中过多的血肉飞溅和无意义的杀戮而再次被提上台面那就太没意思了，各位心里都知道，国内目前还没有完善的游戏分级制度存在。



■“开枪杀人式的游戏”目前出现的频率确实有些高。

在诺兰·布什内尔的愤怒中我们可以看到的另外一个因素就是创新，这是游戏产业所一直面对的问题，“我们曾经能让一家人坐在一起玩游戏，但今天的电子游戏已经变成了一个人和外界隔绝的游戏。不会像以前那样有家人陪你一起”，他的这句话也一定程度上反应出了当今游戏发展的瓶颈。一些在游戏诞生初期就已经形成的游戏类型经过十几年的完善和发展已经很难再找到创新的突破口。一个很好的例子，被我们俗称为战棋类的S·RPG游戏目前出现在次世代家用机上的作品几乎可以用一只手数过来，即使赋予再强大的机能，“走格战斗”的游戏方式基本也不会改变，原本对这种游戏不感兴趣的玩家依旧不会掏钱买账。不过布什内尔执着于创新和让一家人一起玩游戏的理念恰恰与目前领先于次世代战争的任天堂的战

略相吻合。客观来说，Wii绝对是走出了革命的第一步，在游戏本身找不到什么太明确的创新点时，他们将目光放在了操作上，而Wii的异质操作确实吸引了相当一部分的非玩家在向玩家队伍靠拢，虽然在起步阶段技术上的一些屏障会让游戏看上去有些“简陋”，但换个角度说，这也正符合非核心玩家的要求，而核心玩家们在嗤之以鼻的同时也不得不承认这种健康及轻松的游戏方式也许更符合当今社会忙碌及快节奏的生活方式。

现在回想一下在次世代到来之前，我们也曾对次世代能够造就出什么样的游戏进行过各种的猜想，我们曾经期盼游戏的画面全部用真实的人和物来表现，我们曾经猜想会用类似动作捕捉的技术来代替复杂的按键组合，我们甚至大胆设想游戏会读取我们的脑电波以致我们不用操作光在脑子里想想就可以将游戏通关了……在次世代战争的第一年，我们看到各种各样的猜想在初露端倪，但同时一些问题也逐渐在暴露：开发商们为了商业上的盈利发布大量的作品而对于游戏本身严谨制作态度的淡化，经典游戏类型尚未找到新的突破口，游戏开发人员对于新硬件技术的掌握程度不够炉火纯青，核心玩家的减少以及非核心玩家的增长对于游戏本身以及开发商的影响，甚至，走在创新前端的Wii所急需解决的最基本的与第三方厂商的关系等等……笔者也是从FC时代一路走过来的人，印象中这是暴露问题最多的一次主机大战，难怪连电子游戏之父也跳出来大发牢骚。鉴于近年来游戏市场的萎缩，出现这些问题也许更多的是游戏厂商在乱战中求生存的无奈，马上次世代战争即将进入新的一年，很多已经宣传了多年的传统大作开发周期已经接近了尾声，希望新一年它们的出现和厂商的努力可以改善现有的问题，让电子游戏之父再次站出来改口，也让我们这些多年来被好游戏惯坏了的挑剔的玩家口中更多的是称赞。



Wii让一家人重新坐在了一起游戏。

天下聚会专题页面正式上线

主持人：玛鲁斯

levelup天下聚会专题页面正式上线了！本专题页集互动交流、推广宣传于一体，将会为各个聚会组织提供更多的便利，希望各位玩友都能在这里找到属于自己的家。

在聚会日历中，会方便你查找指定日期的聚会活动，这里可以清楚看到聚会预告和精彩的聚会报道；热力城市排行榜，告诉你哪个城市是现在玩友交流热烈的海洋；如果你眼馋别人的聚会有声有色，又或是羡慕其它城市的火热气氛，就快点击那个绿色的“聚会申请”小图标，登记属于你们自己的聚会活动，凡是在专题页发布的聚会预告，都会在《游戏机实用技术》与《掌机王SP》刊登哦！

天下聚会 会聚天下

http://juhui.levelup.cn



十一月聚会预告

城市名称	贵州六盘水
聚会名称	六盘水DS.PSP玩家交流会
聚会时间	2007–11–25
聚会地点	钟山苑步行街2楼E G电玩内集合
聚会内容	让六盘水玩家都发达起来
联系人	EG联盟电玩
联系电话	13595835163

城市名称	北京
聚会名称	金秋北京PSP玩家交流会
聚会时间	2007–11–10
聚会地点	魏公村避风塘（暂定）
聚会内容	玩家交流、有奖问答、竞技比赛、难点解答
联系人	方糖
联系电话	13810164673

高薪高责 游戏城寨招聘启事

游戏城寨诞生于2005年3月，致力于在行业内贡献第一时间的游戏新闻、攻略和完备的游戏资料，城寨BBS为广大玩友提供一个无拘无束轻松交流游戏的网络社区。2007–2008将是城寨飞速扩展的两年，期待您加入我们共创辉煌。

招聘职位

- 网站编辑（掌机方向）
- 网站高级编辑（管理、策划和外联方向）
- Asp.net 高级开发工程师
- 商务专员
- 网站外围编辑（编辑方向）
- 网站外围编辑（论坛管理方向）
- 网站外围编辑（小组和团体方向）

具体要求请访问 http://www.levelup.cn/company/job.shtml

城寨快报 levelup怀旧区开张献礼，“一瞬永恒”活动火热进行中！

levelup怀旧区一开张就人气高涨，无论是新、老ACG迷们都沉浸在ACG的回忆之中，专区第一件活动——“一瞬永恒”也就这样出炉了……

楼主：czk11

谁心中没有那么几个难忘的镜头

谁在青春少年的时候没有被虚构的悲欢离合感动过

你有爱么？

有爱就把它截下来

然后，与大家分享……



一瞬永恒——动漫视频评选

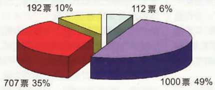
活动内容 用Ultra Video Splitter或者其他视频剪辑软件，剪辑动漫里那些你认为有爱的镜头，将视频上传。

活动时间 即日起至2007年12月31日

活动地址 http://bbs.levelup.cn/showforum-188.aspx

中国玩家调查 你对《PES2008》加入“假摔”动作怎么看？

主持人/光年



- 支持，加入假摔是这一系列向真实迈进的又一大步，足球游戏真实才好玩。
- 持观望态度，这是游戏向真实靠近的一种尝试，但很难说效果如何。
- 坚决反对，假摔本来就是现实的弊病。这会让足球游戏变得不够纯粹，不够公平。
- 无所谓，不过是足球游戏而已，没必要较真。

对于很多球迷玩家来说，每年的《职业进化足球》新作的发售就像是一个节日。首次在次世代登场的《职业进化足球 2008》除了画面的升级之外，还正式加入了“假摔”这一动作。系列的制作人表示：“假摔是真实的足球比赛中的确存在的东西。任何你在真实足球中能看到的东西我都会想把它补充到我们的游戏里。加入假摔并不是突然萌发的念头，我们已经计划了很长时间，并且做了很多努力让游戏保持平衡性。”

从10月15日到10月29日，游戏城寨（levelup.cn）以“你对《PES2008》加入‘假摔’动作怎么看？”为题进行了两周的调查，看来很多玩家都对这个问题相当关注，截止发稿时已经有2013票参与。其中多达1000票支持制作人的这一决定，整整占据了总票数的半壁江山。玩家们显然认为足球游戏除了画面之外，游戏的种种设定也应该努力向真实靠拢，越真实越好玩。

有35%的玩家持观望态度，认为到底如何还得玩了才知道。毕竟“假摔”是一种非正常的手段，如果平衡度不够好，反而会毁了游戏其他部分的乐趣。最后，分别有占10%的192人选择了“坚决反对，假摔本来就是现实的弊病。这会让足球游戏变得不够纯粹，不够公平”和6%的112人认为“无所谓，不过是足球游戏而已，没必要较真。”

从这次投票也可以看出多数的玩家对于“假摔”这一新鲜的元素还是相当期待的。这会让游戏的随机性更加贴近真实的比赛。目前两个版本的游戏已经在10月底正式上市了。究竟素质如何，我想还是让各位玩家在游戏中自己找答案吧。

想参与投票或是查看更多调查结果，请关注游戏城寨首页或是直接查看以下网址：

http://www.levelup.cn/userdefapp/vote/vote.aspx



胜负师：上帝说："要有光！"于是便有了光，但有了光明，也就有了与之对立的黑暗。FANS说："要有爱！"于是便有了爱，但有了爱之深，自然也就有了责之切。比如说在《"无双"系列》上消耗了上千小时的罗炜，总数落Koei如此这般的诸多不是，但若对《无双》无爱，我真的不相信能把以下这篇文章写到这种程度，让我这个对《无双》一知半解的LU也受益匪浅。至于红雨，据说常在谈笑间被人讥为"全家都是卡饭"，因此对老卡的前世今生、前因后果也是如数家珍，当然，即便明眼人一看就知道这是在为Capcom这位"动作天尊"辩护，他也还表现得比较理性，至少这"墙头草"的哲学还算在理。评业界，论厂商，谈游戏，品人生，小小的自由谈可以容纳的内容并不狭小，欢迎各路游戏人前来指教。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

虎头蛇尾猛将传

老兵永不死，只是渐凋零。

——道格拉斯·麦克阿瑟

The First and the Last

早在2002年秋天，我就从包机房的碟箱里翻出了《真·三国无双2 猛将传》，没想到这款资料篇竟然不对应《真·三国无双2》中文版的记录，我只得将其扔到箱底，打算等以后没有新游戏玩时再翻出来"从零开始"。不料还没等我腾出手来，《真·三国无双3》就发售了，其后Koei更是以半年一款的速度频繁推出续作和资料篇，使我应接不暇，无心旁骛。直到上个月，在对《战国无双2 猛将传》彻底厌倦，并遭受《最终幻想XII 国际版》存档损坏的沉重打击之后，我才上网邮购了张《真·三国无双2 猛将传》，满怀憧憬地为"貂蝉千里行"自虐打法作前期准备。

所谓"自虐打法"，其实就是在"最强"难度下，选用巅峰状态的吕布，将甘宁、典韦、关羽、张辽等十名敌将诱至第五关门前，在漫天箭雨中燃烧着热血挥洒着豪情将他们悉数轰杀，最后击败貂蝉，抱得美人归。限制条件有三条：不可携带护卫兵；不得装备"狂击术书"；敌将聚集完毕以后只能中断保存一次。而前期准备正巧也有三条：四项能力全满的吕布一名；"无双方天戟"一把；各类高数值能力道具和珍稀宝物若干。

为了提高刷宝效率，我就打起了"鬼神方天戟"的主意，因为这把武器内置"赤兔镫"。结果跑到"最强"赤壁跟敌将一交手，我才发现这"最强"难度跟《战国无双2 猛将传》的"修罗"难度简直就是两个极端。"修罗"外传的斗气武将，一记"修罗"属性"无双最终奥义"就能把他砍至濒死，再随手补两刀，就完事了。而"最强"难度的敌将既经得打又爱死防，周遭的亲卫兵和远处的弓箭手更是一逮到机会就偷袭冷射，即便是个大众脸武将，也能耽搁你不少时间，让你眼睁睁地看着友军先苦战后败走最终"本阵告急，速来救援"。

当然这两款资料篇的差距并不局限于敌将强度，在我看来，《战国无双2 猛将传》除了画面音效和操作系统略强于《真·三国无双2 猛将传》之外，其他方面——包括难度设置、战场策略、角色平衡、兵种配合等等——都是大幅倒退。这些天我在玩《真·三国无双2 猛将传》的时候经常走神儿："为什么资金越来越充裕，经验越来越丰富，引擎越来越完善，而游戏素质却越来越低呢？难道将《真·三国无双2猛将传》打造为'系列最强作'的那帮核心制作人已经江郎才尽，或者另谋高就了吗？ω-Force现在这帮家伙连个填缺补漏的资料篇都做不好，那《真·三国无双5》还值得期待吗？"唉，老是这样胡猜乱想也不是个办法，干脆把这两个资料篇作个纵向对比，理清"《无双》系列"这些年来的发展趋势，看看这《真·三国无双5》将会达到什么程度，再决定是在第一时间购入"《真·三国无双5》+40GB版PS3"同捆套装，还是跑到包机房去玩3块钱一小时的X360版。





人至贱则无敌

在收到邮寄来的碟以前，我一度很担心敌将的攻击力在"最强"难度下是否高得离谱，毕竟《真·三国无双4》和《战国无双2 猛将传》的"修罗"难度实在没能给我留下什么好印象。而那些在"最强"难度酣战已久的网友们则是这样为我答疑解惑的："《真·三国无双2 猛将传》的'最强'跟其后的'达人'、'地狱'、'修罗'、'激难'等最高难度最大的区别就是没有采用'一味增强敌方攻防能力'这种简单粗暴的方式来提高游戏难度，而是让敌方以旺盛的战意、默契的配合和强韧的肉体来压制、纠缠、拖延玩家，以此来影响战场局势，使玩家陷入'单骑救主'的险境之中。为什么'真乱舞书'在'最强'难度大行其道呢？就是因为战局对我方太不利了，没有强力武器的角色，假如'无双乱舞'又是浮空型，那就只能借助'真·无双乱舞'附带的火焰来重创敌人，从而赢得宝贵的时间去救援友军。"

当早已习惯了在"修罗"外传用一记"无双秘奥义"把敌方总大将砍得血量爆减的我看到巅峰状态的吕布把一整套"真·无双乱舞"打完都烧不死一个据点兵长时，强烈的挫败感顿时像幽深的泥潭一般将我吞噬——"这哪是砍人啊？简直就是打铁嘛！"然而当我看到被一群敌将放了半天风筝的吕布好不容易双脚沾地歇口气，刚因下瓶华佗膏还没来得及大展拳脚，就又被一拥而上的敌将打得上下翻飞继续吊钢丝的时候，我忽然觉得，其实这才是"《无双》系列"里最尊重游戏规则的难度设置。游戏规则的制定原则是什么？赏罚分明，奖惩适度。对思路清晰反应灵敏操作精准的参与者，要予以适当的奖励，而那些粗暴莽撞偷懒耍赖投机取巧的玩家则必须受到相应的惩罚。当然我们都知道游戏的本质就是娱乐，所以惩罚的尺度应以"不损害受罚者的参与热情"为准。

很显然《战国无双2》及其资料篇没能把握好这个尺度，玩家一旦在高难度关卡出现哪怕是极其细微的失误，也很可能引发灾难性的后果——GAME OVER。据我观察，绝大多数玩家都无法接受"错即死"这种极端的惩罚方式，然而"人非圣贤，孰能无过"，你不可能一直不犯错，但又没法降低惩罚力度，只能使一招"釜底抽薪"，借助场外因素来影响判罚。于是就有了"杀个武将存次档"的"堡垒推进"打法，于是就有了"放完无双就落跑"的"一击脱离"战术，于是就有了"蹭血赖招无限连"的"卑怯流"秘奥义，自然也有"更快·更稳·更省事"的瞬杀组合拳——一遇到扎手的

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

硬点子就赶紧存档，然后冲进敌兵群中随便发两招范围技把无双槽蓄满，凭借“修罗”属性“无双秘奥义”把敌将打至濒死，再用“防御不能/崩坏/解除”这类BUG技将其KO。

我不跟你正面交锋，不按牌理出牌，使你制定的规则形同虚设，你就没法依照规则来惩罚我了。没了惩罚，没了约束，玩家就可以按照自己的意愿将游戏进行下去了，可惜战斗的乐趣也随之消逝。没有光，哪有影？没有爱，哪有恨？没有期盼，哪有满足？没有伤离别，哪有喜相逢？没有身陷重围时的紧张刺激，没有久攻不克时的焦躁烦虑，没有命悬一线时的惊疑恐惧，那击退强敌后的踌躇满志、救出友军后的如释重负、扭转战局后的意气风发，又从何而来？无法令玩家的虚荣心得到满足的所



谓“高难度”关卡，还有什么存在的价值？这新增的“修罗”难度，原来是个大笑话。

草木皆兵

大概是在两三年前吧，曾经有位网友在讨论“《无双》系列”的时候将其比作“BOSS RUSH MODE”，大众脸武将是小BOSS，无双武将是中BOSS，敌方总大将就是最终BOSS，超斗气武将则是隐藏BOSS。玩家要是想快速通关，只须调出地图，找出一条直通敌军本阵的捷径，把这两点一线上的大小BOSS全部战翻就行了。至于BOSS身边的小喽罗，什么据点兵长、亲卫队长，那都是滥竽充数虚张声势的流动补给站。要想恢复体力，或者蓄满无双，跑到人群中随手砍几刀就能如愿，若是急着赶路，您只管在枪林戟海里左穿右插，反正那些敌兵手脚笨拙移动迟缓攻击欲望极其低下，根本就不足为虑。

这种“BOSS RUSH”玩法最早是从哪一作开始的呢？肯定不是《真·三国无双2》及其资料篇，因为这两作的敌兵跟敌将很有默契，经常在玩家跟敌将缠斗的时候痛下黑手。也不可能是《真·三国无双3 猛将传》，因为“达人”难度下的敌兵很“饥渴”，如影随形，如狼似虎，不将他们斩尽杀绝，你就休想脱身。真正的始作俑者应该是《战国无双猛将传》，在突破了成长上限的无双武将凭借新增的强力技能变得更加强悍的同时，原本就已经很笨拙懦弱的足轻对武将们的威胁也就进一步削弱，这点微薄的存在感在猛将对轰的修罗场上简直可以忽略不计。

其后的《真·三国无双4》又助长了这一趋势，敌兵的攻击方式越来越单调，战斗欲望越来越匮乏，配合意识越来越淡漠，黔驴技穷的制作者们只能依靠毫无技术含量的“高伤害·零补给·存档禁止”来强调“修罗”难度的挑战价值，这令我不禁“哑然失笑、扼腕叹息”。而玩家为了避免无谓的牺牲，往往采用“擒贼先擒王”的斩首战术，使得“BOSS RUSH”玩法大行其道。前些天我在网上看到一段“诸葛亮修罗祁山”的视频，那位演示者从始至终只作了两件事：骑马砍兵蓄无双和“真·无双乱舞”秒杀敌将，看得我没精打采，连呼“无聊”。

然而真正将这种玩法发展到登峰造极的地步还得是《战国无双2》。当你进入《战国无双2 帝国》的“战国图录·兵士名鉴”，调出游戏中随处可见的足轻头观察他的动作模组，就会发现这种级别相当于卒伯的上级杂兵只有四种攻击方式：劈砍、踢腿、跳跃攻击和冲刺攻击，而且除了冲刺攻击以外，其余招式都只有1Hit，自然也没有“浮空”、“气绝”、“吹飞”、“僵直”等特殊效果。更高级的忍军和骑兵倒是能给玩家制造点麻烦，可惜在“无双秘奥义”面前他们实在太脆弱了，所以他们竭尽全力所能做到的，也仅仅是那一丁点“麻烦”而已，在《真·三国无双2 猛将传》的“箭矢地狱”和《真·三国无双3 猛将传》的“嗜血群狼”面前，依然可以忽略不计。



无敌最寂寞

《战国无双2 猛将传》里没有落石，没有连弩，没有幻影兵，没有虎战车，玩家面对的敌人就两种，兵与将。即使是在“修罗”难度，敌兵对练满了的角色依然无计可施，而再强的敌将，也逃不脱被秒杀的宿命，这就使得游戏流程极其单调和枯燥。玩家要做的就是骑一匹快马，拿一把神兵，“无双秘奥义”秒将，大范围CHARGE技清兵，如此反复，直至通关。要不是某些角色的秘藏武器必须击破一定数量的敌人才能够获得，我还真不想把时间浪费在那些连一套通常攻击都挨不起的“活动背景”上。“我不是达人，可是割草我也不会罗嗦。防御是什么？我不懂。我的打法很懒惰，腐女们都懂。”

《真·三国无双2 猛将传》就不一样了，在“最强”难度下还能够秒杀敌将的BUG级强者就那么几位，剩下的一干人等，还不是只能靠通常攻击、CHARGE技和“无双乱舞”一点点地反复“打铁”？即便是手持“倚天奸剑”的乱世奸雄，在宛城、街亭、五丈原和合肥新城这些弓弩手随处可见连珠箭遮天蔽日的关卡也不得不打起十二分的精神，以免C6还没用出来就被冷箭射得前俯后仰，致使前功尽废。通常攻击均衡稳定的角色，比如赵云、夏侯惇和吕布，则面临着缺乏高伤害输出手段的尴尬局面，一遇到猛将云集的大型会战，真是脑袋都要大几圈。而靠Charge技和“无双乱舞”吃饭的袁绍、张辽等人，在没有足够多的兵卒伍长供他们快速蓄满无双的时候，就只能老老实实地“剥洋葱”了。

难怪有网友在谈论“最强”难度时频繁使用“一人复国”这个词。在敌军士气高于我军的时候，玩家秒不了敌将，提升不了我军士气，那我军自然就只能被敌军秒了，到最后友军死得干干净净，就剩玩家和总大将相依为命，力挽狂澜。在这种险恶的局势下，一场大型会战打上半个小时那是家常便饭，哪像《战国无双2》的关原之战，杀将、封据点、救援友军、取钱拿武器，全加起来也就十来分钟的事儿，而且还是悠暇闲散的十来分钟，从始至终掌心没出一滴汗。有些时候我自己都觉得纳闷：“我玩的这是ACT吗？”转念一想，“谁规定ACT一定要砍人的？”于是继续割草。



雷·三国无双5?

前些日遇到几位“前世嘉饭”聚在一起讨论“《无双》系列”的源头，有人说ω-Force的前身是在SEGA制作《SPIKE OUT》的那帮人，也有人感觉无双更像是调低了敌人攻击频率的《梦幻之星Online》，讨论来讨论去，话题就变成了“《无双》究竟是带收集与育成要素的动作游戏，还是带动作和战略要素的角色扮演游戏”，最终在业界前辈的调解下达成了共识。

“注重行军路线和杀敌顺序的《真·三国无双2》及其资料篇是带战略要素的动作游戏；加入‘单挑’系统并强化敌将AI的《真·三国无双3 猛将传》是带对战要素的动作游戏；加入‘战场任务’与‘武器锻造’的《战国无双 猛将传》是带收集要素的动作游戏；战斗乐趣大幅降低，角色塑造却更加深刻的《真·三国无双4》及其资料篇是带动作要素的角色扮演游戏；人设美型剧情暧昧动画精美战斗简化的《战国无双2》及其资料篇是……面向女性玩家的恋爱游戏。”

于是我就很担心，要是照这个趋势发展下去，《真·三国无双5》搞不好会成为“无双”史上最大的一颗地雷。当然单就游戏素质而言，我深信这款新作不会比《真·三国无双3》、《战国无双》和《无双大蛇》更差，问题在于《真·三国无双5》是Koei穷极思变的产物，各方面都作了重大变革，要是这款破釜沉舟之作不能给人以《真·三国无双2 猛将传》那种程度的惊喜，那整个系列就没有突破瓶颈的可能了。令人遗憾的是，《真·三国无双5》的情报我也收集得不少了，到现在还真没有什么新要素能让我精神为之一振的，可能这款游戏最多也就是《战国无双2》那样的水准。

话又说回来，就算只是《战国无双2》的程度，买一张正版来Kill Time还是很划算的。

文 罗炜

墙头草的哲学

最近和Capcom有关的消息可真不少，先是《怪物猎人3》抛弃PS3平台并宣布Wii独占，让广大玩家大跌眼镜，而后《失落的星球》移植PS3、《街霸Ⅳ》的突然公布等等，使老卡在年末商战前的“新闻荒”阶段一举成为了媒体焦点，而玩家们激烈的讨论，也把这家老厂商再次推到了风口浪尖。

关于《怪物猎人3》事件从杂志到网络，各路人士都做了详尽分析，或扼腕叹息、或嬉笑怒骂、或冷眼旁观，可谓百家争鸣。这里笔者想换个思路，从厂商和整个行业近年的发展变化入手，来审视最近这一系列事件，或许我们能把问题看得更通透些。



1.当信誉危机对产品销量并不构成很大影响时，获取更多的利润是商人必然的选择。

商人的目标是追逐利润。作为企业的决策层，能否拿出漂亮的财务报表Show给股东们，是他们最为关注的问题之一。至于舆论的声讨、Fans的不满等等，对比真金白银的入账，显然微不足道。

回顾《维罗尼卡完全版》、《生化4》等事件，厂商两次收回独占宣言，玩家们对其口诛笔伐并不比这次少。但在媒体和玩家骂声不绝的背景下，厂商真的受到了实质性的损失吗？《维罗尼卡》在以“完全版”姿态登陆当时已成主流的PS2平台后，其销量轻松超越DC版。画面小幅缩水的PS2版《生化4》，尽管背叛了一些专为本作而购入NGC的狂热Fans，但却因PS2主机庞大的装机量，在世界范围内再度掀起《生化4》的热潮。



再来看看这次的《怪物猎人3》独占事件，既然绝大多数消费者并不会过多在意厂商曾经的允诺，考虑到Wii在日本市场的前景和相对低廉的开发成本，Capcom的选择也就顺理成章了。

2.创意已衰，利润为先，注定了三上系的没落与稻船系的辉煌。

当然，说出尔反尔对厂商毫无影响，那也是不可能的。

“《生化4》一旦移植PS2，我就把我的头砍下来！”三上真司，Capcom最富开拓精神的传奇制作人，《生化4》移植事件对于他的离去可谓有着决定性的作用。他的离职对于曾经那个以创意为先的老卡来说，无疑是巨大的损失。

随着时间的推移，Capcom早已不再是当年的老卡。如今，摆在所有厂商面前的是同样的局面：面对激烈的竞争，想要在市场上占有一席之地，必须拥有足够的资金、掌握先进的技术、并有充分的包装和宣传，当然，能够让大多数玩家认可的游戏内容也必不可少。这对于制作人来说意味着什么？首先你的游戏要能赚钱！背离了赚钱这一根本宗旨，就算口碑再好，对不起，你已经不能适应这个时代了。

看一下与三上以及四叶草制作人的命运吧！神谷英树的《红侠乔伊》、《大神》，前者为真ACT玩家带来了至高的乐趣，后者开拓性的水墨渲染更是惊艳业界。当然还有稻叶敦志的《神之手》，在核心玩家眼中，这款被部分媒体和玩家低估的作品，已成为PS2上必玩的动作游戏之一。但说到商业成绩，“叫好不叫座”是四叶草作品的共通评价。于是，四叶草倒下了，而以追求“真正的游戏乐趣”为目标的这些制作人，不得不选择黯然离去。

与“三上系”制作人遭遇形成了鲜明对比的是同为Capcom知名制作人的稻船敬二。伴随着PS2主机的发展，“《鬼武者》系列”在他的悉心打造下，成为PS2时代卡氏最具商业价值和口碑的品牌之一，这使他能一路扶摇直上，并成为Capcom统揽游戏制作的实权人物。次世代初期的《丧尸围城》和《失落的星球》皆出自稻船之手，前者的核心卖点在于真正让玩家砍人砍到手软的大群丧尸，后者采用Capcom自主开发的引擎，其音画表现与以图形技术著称的欧美顶尖厂商相



比也毫不逊色，因此，《失落的星球》成为了X360初期日系厂商最为成功的作品之一。为了作品的综合素质，稻船不惜背上抄袭的恶名，大胆地“拿来”了罗梅罗的僵尸电影、《MGS》的最终BOSS战和《ZOE》的浮游机体对决。你可以说它们在创新方面不够，但你不能否认作品本身给玩家带来的优质体验。

这两款作品的推出标志着Capcom成为日本厂商中为数不多的具备“次世代技术”的开发商，同时也说明了Capcom在短短的几年时间内不仅摆脱了因投资不动产失败遭遇的窘境，而且恢复了元气，在众多日系厂商面对次世代力不从心时，迅速实现了充足的资金和技术积累。厂商决策层在“利润最大化”理念的基础上，大力扶植以稻船为代表的以产品收益为基本诉求的制作人，无疑是取得目前良好局面的根本原因。

3.拒绝垄断，谋取最大利益。

在宣布《生化》全系列NGC独占时，Capcom说是为了“平衡业界”。当然，该厂后来的所作所为，使这一说法几乎成了笑话。但事实上，抛开那些追逐短期利益的行为，应该看到自始至终Capcom都在用实际行动阻止硬件垄断局面的形成。因为只有硬件厂商处于激烈的竞争中，第三方才能在与硬件商的博弈中获得足够的主动权。当然，其目的还是对利润最大化的追求。

因此，在PS3和X360在日本市场战况尚不明朗时，我们看到了《鬼泣4》和《生化危机5》的跨平台决定，而在PS3几乎已注定要在年末商战垫底的情况下，公布了《失落的星球》移植PS3的消息。如果理解了Capcom这些看起来匪夷所思的行为背后的动机，那么《怪物猎人》这个在PS系主机上发迹、并以联机为卖点的系列，选择网络功能不尽人意的Wii作为其续作平台，也就不难理解了。

事实上，在对业界形势可能产生决定意义的本次年末商战开战前，Capcom对三大主机的支持还是较为均等的，与其说是老卡又一次在标榜自己“平衡业界”的理念，不如说几经起伏的Capcom终于明确了作为软件商该如何把握自己的命运。

综上所述，所有现象表明了一个事实：如今的Capcom已经很明确地向“纯逐利型”厂商的目标大踏步前进。“纯逐利型”在此并无贬义，相反，在现今的电视游戏产业中能存活下来的软件厂商，必然是那些对利润有着明确追求的企业——比如把游戏开发搞成流水线的EA。那些曾经为广大玩家津津乐道的个性派厂商，要么渐渐模糊了容颜，成为迎合大多数人的主流企业，要么在艺术与利润的选择上摇摆不定、苦苦挣扎。所以不难解释曾经因出色的游戏品质而赢得广大玩家青睐的Namco在与Bandai合并后，逐步走上了量产化的道路。同样，用“硬派”来形容现在的SEGA似乎更接近于调侃。

明白了以上事实，再“墙头草”长“墙头草”短地痛斥Capcom的不是，真的就毫无意义了。因为此时老卡的股东和决策层们正目睹了本社股价因此次“移籍



独占”事件而上涨。欣喜之余，他们已经憧憬着那些即将在健身机前挥舞大剑砍杀怪物的玩家们为他们带来的滚滚财源。

文 红雨



优秀阳光成员大评奖

转眼间，阳光学园已经创立2周年了。在这段时间里，大批具有热情和能力的新人不断加入到阳光成员的队伍中，有些新人在经过了一定的学习与锻炼之后，现在已经活跃在杂志的各个领域中；也有很多抱有热情和冲动的新人加入了，但是在退稿、学习压力、时间安排等种种原因之下又离开了。

优秀阳光成员的评奖并不仅仅是对于成员能力的褒奖，同时也意味着，在过去的这一年间，无论是能力、毅力、还是对游戏的热情，他们都无疑是优秀的。不管是已经加入、没有加入还是正打算加入阳光育成计划的读者们，或许都能从中得到一些启发，并在自己喜欢的道路上走得更久。

获奖的阳光成员将得到UCG特别颁发的第一期优秀阳光成员荣誉证书

优秀成员 更木剑八

态度积极，经常自己写稿并让编辑提出写作意见，善于吸收和总结经验

更木剑八：不知不觉已经在杂志上以阳光成员的身分参与栏目的制作有一年多了，不但学到不少写作上的技巧及各种杂志上用语的规范外，感触最深的莫过于稿件的格式问题。作为一个阳光成员，在享受各位编辑们精心指导的同时，也必须认清自己的职责，一定要有责任心。一名编辑可能会同时负责多个阳光成员，编辑通常都会给出写作的建议，但并不会强制要求你非得完成什么任务，因此一旦主动承担了写作任务，就要认真负责地完成它，即使质量不过关上不了杂志，最后也会感到有所收获。反之，漫不经心的态度往往会给编辑带来一些不必要的麻烦，甚至留下不好的印象，这也是作为阳光成员所必须注意的地方。

阳光计划成绩单	
《恶魔城 迷宫的回廊》攻略透解	《游戏机实用技术》第 167 期
《真・幸运星 启程》游戏进行时	《游戏机实用技术》第 180 期
《股票交易师 瞬》游戏进行时	《游戏机实用技术》第 181 期
《太鼓达人 DS 触控音乐祭》游戏进行时	《游戏机实用技术》第 184 期
《召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣》	《游戏机实用技术》第 187–188 期

优秀成员 积木

精通日语，对文字游戏，如 RPG 之类的爱比较深，由于是女孩子所以动作游戏苦手，在“攻略透解”中的出镜率较高。

积木：之前我从没想过自己要做攻略，后来经前辈指点进了 UT 攻略组这个大家庭，记得第一次发攻略帖时手都抖了……但是随着时间的流逝通过在论坛上的活跃和交流，我逐渐在进步，觉得“攻略”二字真不简单，玩通一个游戏不是懂游戏里的语言就行了，而是需要惊人的钻研精神。经过一番磨练，还有幸成为了阳光成员，让全国读者看到自己的攻略，那种幸福感实在难以形容。在此非常感谢各位小编哥哥姐姐，教会了我很多做游戏编辑的技巧，不禁感叹阳光学园真是个不用交学费就能学到好东西的慈善机构（笑）。学无止境，今后我一定会继续努力，有机会的话给大家奉上更好的攻略！

阳光计划成绩单	
《莱顿教授与不可思议的小镇》攻略透解	《游戏机实用技术》第 173 期
《塞尔达传说 幻影沙漏》(协助)攻略透解	《游戏机实用技术》第 181 期
《巴洛克》攻略透解	《游戏机实用技术》第 182、183 期
《美妙世界》(协助)攻略透解	《游戏机实用技术》第 184 期

优秀成员 无常量

非常认真的大学生，每次都能按时把精心画好的稿件上交，目前作为“读编往来”的插图画手而活跃着

无常量：一个很离奇的机遇加入阳光成员，还记得当时激动了几天！第一项任务是帮“读编往来”画插图，记得那期刚好是今年 E3 合刊，然后特认真地完成了任务！现在回头看来，当时的作品真的有点幼稚，但是玛娜姐姐一直以来都鼓励着我，并且每次都指出一点小错误，让我下次能做得更好。到现在一共画了 20 几幅小插图，每次画风的调整，每次创新，每次完成任务后期待成品的效果，看到自己一点点在成长真的有点说不出的感动。谢谢 UCG，谢谢阳光学园，这些对于一个刚上大学的学生来说是一个不可多得的经验！

阳光计划成绩单	
“读编往来”插图	《游戏机实用技术》第 182–183 期起至今

优秀成员 清国倾城

精通英文，精力旺盛，写稿神速，长期活跃于新作短波栏目

清国倾城：刚开始加入阳光计划时，因为对自己的英文能力比较有信心，马上就要求星夜给我安排一个比较有挑战性的任务：一篇美式游戏的前瞻，我用了一个下午的时间信心满满地把它翻译好了。第二天星夜把修改稿给我时我看得傻了眼：六成以上的内容几乎被完全修改了！对照之下才发现之前的初稿确实是错误一大堆，特别是一些细节的错误几乎无处不在。自此之后每次看UCG都开始下意识地注意一些小细节，比如内容分块的结构、游戏译名、标准用法等等，这才知道一篇短短两页的前线狙击，要推敲的地方真的很多很多。我觉得做好编辑分配的写作任务，最重要的地方就是仔细研究编辑提供的范文，在内容和写法上尽量与范文一致，然后以此为方向多多练笔。

阳光计划成绩单	
征服世界的日本游戏文化史上评分最高的 50 款游戏	《游戏・人》25 期
斯巴达战魂史	《游戏・人》23 期
Wii 诞生秘闻录	《Wii 专辑》VOL.1
横行霸道十周年专题	《X360 玩家专门志》VOL.2

阳光学园招生进行中！

要求：不管你的学历、性别、身高体重，只要对游戏充满了热情，而且想做出一些成绩，阳光学园的大门就随时对你敞开。

招生类型： 热门人才 日语好、热爱游戏。

A ★具备一定的日／英语水平★喜爱日／美式游戏★擅长写日／美式游戏攻略
B ★具备一般的英语或日语水平★熟悉游戏业界★有较强的策划能力和广博的知识，能够独立制作特别企划类的内容
C ★精通英语或日语★能够熟练地翻译外语文章★能自行查找资料并汇总编辑的写作能力
D ★具备一般的英语或日语水平★文笔优秀，游戏面广★能够写出精彩的游戏剧情小说
E ★熟悉photoshop，painter，pagemaker，Illustrator，Indesign等平面设计软件，适合做美术编辑★有较强的美术功底，希望向插画的方向发展
F ★熟悉游戏市场行情★有丰富的游戏机硬件知识★有较强的动手能力
G ★熟悉动漫★对动漫业界有一定的了解★具有较强的策划能力的广博的知识，能够独立从事动漫专题的制作
H ★如果以上的条件您都不符合，但是有可以在杂志制作中派上用场的一技之长



作者：阳光成员 游宇翔

读编往来

通信地址
邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

插画：阳光成员 无常量 主持：纱迦&玛娜

■自从上期“互动信箱”里把大奖改为超薄版小P后，读者来信数量立时激增，看来大家果然都是务实的人啊……唉，啥也不说了，这期继续送吧，但还是要好心提醒一些过于激动的朋友别忘记在信件末尾写清自己的真实姓名和邮政编码（这个是最容易漏的）哦！

■接下来还是要提醒一下寄平信来的朋友，请不要在信中夹带现金或邮票，这样做不但有很高的丢失风险，而且没有任何意义，因为编辑部并不会代购任何游戏商品，也不会直接写信回复（我们用的是特制的小编明信片），敬请谅解。

■本期赠品又是我们特制的“实况球迷助威棒”！一些新读者可能还不知道这赠品的用法，那就是先找根吸管（随便买盒酸奶中带的即可），然后把助威棒有胶带的一侧撕开一个小口（注意别撕太大），然后将吸管插入吹气即可，一会即可将气充满。之后这棒子是用作加油助威还是袭人凶器便悉随君便啦——此外小小地做个促销广告：如果用两根助威棒相互撞击的话，可是会发出非常巨大的声响哦，实乃应援绝配！



■最近有很多读者来函询问招聘事宜，在这里帮大家纠正几个常见误区：1.游戏编辑的工作并不只是打游戏，过硬的文字组织能力才是首选；2.编辑部的工作地点并不在兰州，而是深圳；3.学历并不重要，重要的是你是否具备踏实做事的能力与一颗热爱游戏的心。

爆料报第五期

——小编们的QQ签名大集合

上班不能开QQ，下班不想开QQ。

这个大概是大部分小编的真实心情写照，一天高强度工作下来，晚上确实没有什么精神上QQ聊天了，除了收收撰稿人的稿子和联络一下家乡的亲朋好友外，QQ真的再没有其他作用。顺便补充一句，所有小编基本都是万年隐身+潜水。

晚上基本亮灯，白天经常犯困。三红人人有份，厕所随时有人。

从不同角度形象生动地描述了编辑部的现状。尤其是最后一点——迁居后的新卫生间真是迷你得……足以让患腹泻的小编死得其所。

もしも願いひとつだけ叶うなら、君のそばで眠らせて。

出自宇多田光《beautiful world》的歌词，大意是：如果只有一个愿望能实现，那么就让我在你身边恬睡。嗯……果然不愧是“浪漫纱迦”呀。

GOUKI●impossible is nothing●the best is yet to come●one for all ,all for one●CoD4太NB了●Street Fighter IV

这个据说是Gouki他雷打不动万年不变的签名格式，不过我们敢打赌，《真·三国无双5》上市后，他的签名一定会有些许变化的……

风萧萧兮可乐甜，体重一升兮不复还

女人对身材的介意程度果然都很可怕……在此正告所有写信给玛娜姐姐的小朋友们：你们……该知道怎么办了吧。

我的生活就是快节奏，吃饭，睡觉，上班，回家，从不停止，但我决不允许厕所里没有纸……

说实在的，飞行员这段签名选得有些……体现不出来他的个性。他QQ签名/自动回复里的经典语录简直数不胜数，不过考虑到刊物的尺度问题，为了不毒害到广大的青少年，这里还是统统都屏蔽了吧。

如果写稿的效率能和睡觉一样就好了……

晴天同学的敬业精神向来是编辑部新人中的楷模，这种工作狂型的发言确实让人很寒……

期待《WE2008》不卡，期待《WE2008》不卡，期待《WE2008》不卡，期待《WE2008》不卡……

看来火云同学已经快被“幻灯片版《WE》”折磨疯了。

public static void Life(){}

以下是泰坦本人对此的解释：“public表示访问不受限；static表示静态；void表示没有返回值，就是空虚；本来应该是Main函数，被我换成Life，表示人生；(){}是空的参数表。”呃……看来想要解读出这份“泰坦密码”还要颇费一番周折。

要找我请去MSN

很显然，这是一个坚定的反QQ主义者。

看攻略请按□，看特企请按△，看小说请按○，看我请直接按电源键关机！

《疯狂的石头》里的道哥教育我们：刚入行要低调。小炎同学貌似是悟到了。

无

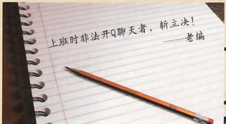
沉默是金，确实是他的风格……

从来都是生活所迫，但生活从来都没有被抓住过。

多哥最近是越来越哲了，有了“神作”的人还真就是不一样啊……

飞机美女搭讪作战大成功—_。—

禽兽。



编辑部 近期IN流行游戏 What's IN?

当解谜变得触手可得

《宝岛Z》(3人)

知道无赖秘技前，这是个考验智力的游戏；知道秘技后，这是个考验人性的游戏。

——开伞按错键发现这个游戏有极为厚道的提示功能后，一直在挣扎着是不是要按①键的胜负师

引发复古怀旧热潮的老调

《恶魔城X 编年史》(3人)

1.Dracula还是那个Dracula，阿鲁卡多还是那个阿鲁卡多。

2.PSP版《月下》的改动之处实在太少，Konami不厚道。

——炎骑士

依然如故的空中舞蹈

《皇牌空战6》(3人)

空中混战、对地攻击，除了同屏幕出现的敌人有如细菌繁殖般地增多之外，就依然是老套的钻隧道。

——炎骑士



滋生自虐倾向的温床

《光环3》(5人)

在传奇模式下被虐也是一种快乐。

——多边形

似曾相识燕归来

《PES2008》【PS2版】(4人)

Konami，跪下！

——没有任何新加动作的PS2版《PES2008》令D·S等一干小编大失所望。

掉帧掉到眼发晕

《PES2008》【次世代版】(6人)

这是SPG还是文字AVG？

——本作拖慢掉帧现象极其严重，越是需要多重演算处理的地方越明显。在某次雨天比赛里，重放画面里因出现了大量球员而变得奇卡无比……于是就有人发出了上述疑问。

本期之最

最委屈的读者

Email 王雨燕：在国内玩游戏，玩网游也好，打《CS》也好，只要说我是女孩，就会被脏话骂做"人妖"……哎，为什么男玩家总对玩游戏的MM抱以不信任的眼光呢？

【说明他们这群惊弓之鸟已经被铺天盖地的"人妖"(男玩家用女性ID)给吓怕了……】

最正气凛然的读者

通化 迟哲超：想谈谈有关正版盗版的问题，身边一位好友时常让我不要再买盗版，可作为一个学生，正版软件实在是我无法承受的，光说正版Vista那2600+的价格就让我望洋兴叹。不过，在了解到"买正版关系到祖国尊严"这一严峻事实后，我还是决定不再买盗版，就算少买游戏也要支持正版！

【"严峻事实"说得有些重了，不过依然祝你坚持到底。】

最言简意赅的读者

Email guaidog123：对UCG的五大不满：1.MM太少；2.色狼太多；3.赠品太cheap；4.奖品太少；5.帅哥太少！

【看得出您是时尚类刊物的忠实读者……】

最牵强的读者

Email dennywu1026：玩了这么久的无双，现才发现日本人还是比中国人力气大，不管多大多重的武器总是一手抓，而三国的总是双手紧握(除了刀剑外)那怕是关羽或吕布。

【我觉得这只能说明我们三国武将一直在谨遵教诲：两手抓，两手都要硬！】

最冤枉人的读者

Email lrqiouchaos：我不喜欢"小说回廊"这个版块，因为不喜欢同人小说。

【天地良心啊，"小说回廊"里刊载的从来都是翻译自游戏对白的剧情小说……】

最愤青的读者

贵阳 周珂：我在班上组织了个UCG后援会，口号是："力挺UCG！打倒任天堂！打倒NDS！打倒Wii！PS系万岁！SONY万岁！UCG万万岁"

【……这叫索青后援会，请把名字改下，谢谢。】



作者：zzznnn999

忙中出错

插画：星仔



这个是发生在TGS07上的真人真事，合刊时由于篇幅问题没有刊登在杂志上，结果一直忘到现在……估计当时ACE飞行员也是被美女看昏了头，不小心做出了那种××手势(见第三格)，好在对方是友邦人民，道过歉就算了，回国后从此老死不相往来，也不算难堪。但这倘若是在交友联谊会上可就……咳咳，吾辈青年今后当警醒之，切不可随意乱摆POSE呀。

Q&A

上海 申成皓：问一下，是不是写"UCG一定登我的信"这句话就会登上杂志啊？如果是，请帮我随便登一点。■晴天啊，凉宫春日爱上你了！因为她的歌里有你的名字——《"晴天"好心情》！■长这么大第一次从Gamehalo里看到纱迦的尊容，用一个词来形容就是，就是，就是憨态可掬……■致问题小卖部：《怪物猎人P2》中"一角龙心脏"怎么拿？



"一定登我的信"这句话基本和你抽奖时在信封上写"一定要中奖"一样，完全没有任何作用，该选中你就会选中，否则就算写满整个信纸也没用。此外顺便抢"问题小卖部"一次生意："一角龙心脏"是《怪物猎人》系列里经典的怨念物，入手概率低到足以与红玉或宝玉相媲美，所以你要做的事情只有两个——一、打倒怪物；二、边挖边祈祷。

世间的"巧合"实在是太多太多，而发现这一点的你我却有一个共同点，那就是对"晴天"（我发誓这绝对是单纯的天气现象）很有爱，嘿嘿～

我笑起来更加憨态可掬，请期待明年的TGS DVD！（D·S按：请自行参考QQ表情里的"呲牙"……）

桂林 沈洋："问题小卖部"真的是什么有关游戏的问题都能解决吗？是的话有个问题我忍了好久了，不知怎样才能有奎托斯那样的身材？

早睡早起，不挑食，不偷懒，不违纪，积极参加学校组织的各种课外活动。

自贡 牟松：暑假里，为了缓解一下炎属性的进攻，小生在自己的房间中贴了许多《死或生》的海报，还真有点效果，不信D·S君试试，保证你每晚都有一个好梦。

呃……如果我真这么试了，我想GF绝对不会让我今后再有好梦做的……

成都 罗丰：今天终于玩到《吉他英雄2 80年代混音版》了，果然很爽！选择角色时发现那绿头发的很像D·S，然后又想起在前几期D·S对X360限定版的《吉他英雄》有怨念，最终我得出的结论是D·S的形象也许大概应该可能就是"抄"《吉他英雄》里的！

好吧，本人造型纯属虚构，如有雷同，算我抄你。

嘉兴 任召挺：在大学里很难找到玩掌机的同好，我只见过一台小P，大家基本都玩网络游戏或电脑游戏，他们聊起来头头是道，而我就只有洗耳恭听的份了。对了，我有个问题一直想不通，现在有一个"真·三国无双"版的《魔兽争霸》，很火。它到底是光荣和暴雪合作推出的官方版本呢，还是由游戏达人制作的呢？

这个其实和早些年那个"高达版"《星际争霸》一样，都是电脑高手私下创作的同人作品，虽然从版权角度出发我们并不提倡，但就游戏玩家的立场而言，我个人还是深表佩服的。

昆山 詹育晋：父母很烦，玩一会儿就来说"差不多了"、"该收了"等话。PS2刚到家的时候，父母总是问"你哪里来的钱？"、"你怎么没经同意就买了？"所以说父母在家我只能用电脑来解闷，可是就怪了，我玩电脑父母却不来说。我的天啊，没天理啊！

什么是天理？玩电脑游戏永远比玩电视游戏名正言顺，这就是中国的天理。Just used it。

徐州 冯昱：对了，其实我一直觉得纱迦的形象有点像雨滴姐，总给我种雨滴姐还在的感觉。还有纱迦大人应该是男生吧？（对不起！我只是有一点点怀疑……）

……

纱哥，你赢了！

玉林 陈安：对了，看到你们说明年就是UCG十周年（但我一直都不知道你们的创刊号是哪年出的），我想应该会有些活动展开吧，那不如随刊附送一台PS2主机吧，嗯！相信广大读者都会赞成这个具有建设性的建议的。好，按照少数服从多数的原则，那就这样决定了！

一、我觉得你的小学数学老师该拖出去枪毙；二、从商业运作角度考虑，您那建议的中心思想是希望我们的十周年纪念日变成休刊日是吧……



北海 李春生：TGS合刊名越稔洋旁边那个真的是ACE飞行员吗？太令我震撼了！从众小编的形象上，我原以为ACE飞行员君是个30～40岁的大叔，没想到啊，ACE君你太过分了，欺骗了我纯真的心！还有，你真的抽烟吗？不会吧，看不出啊。

我的长相确实隐瞒了我的年龄……在这点上对不起广大关心支持我的读者。不过俺确实是属于编辑部的老人，我从不反感别人叫我ACE大叔，我会努力从一个老玩家的角度为读者们报道游戏的o(∩_∩)o……哈哈。

Email 赵鑫：由于我家最近正在准备装修，我打算将我的卧室装修成日式的（也就是有榻榻米的样子），但由于要考虑是否实用，因此陷入困惑。因为知道小编中有人有在日本留学的经验，所以特来取经。我想问一下，装修成日式的卧式住起来方便吗？会不会觉得零乱？


▲坐在榻榻米上玩游戏自然也别有一番风味。

特地帮你问了一下在日本有过生活经验的风间仁（《游戏城寨》编辑），得到答复如下：日式卧室的最大特点就是没有床，被褥收纳在壁橱中，晚上铺开睡，早上再叠起来放好。白天榻榻米上可以随意躺卧休息活动，实用率比一般卧室要高，这也是日本居住环境狭小所造就的（一间屋子又当客厅又当卧室）。使用榻榻米有一个问题必须要注意，那就是榻榻米容易滋生细菌和小虫子（很小），因此过一段时间必须进行杀虫（日本有很多这种榻榻米专用杀虫药物），而且榻榻米有使用寿命，过几年旧了、破了需要更换。因此，如果睡得惯地板又不会担心上述小小烦恼的话，可以考虑装修日式房间。我的建议是，如果真的喜欢日式房间，可以将副卧室装修成日式，平时可以在里面打打扑克、喝喝茶，家里来了客人铺上被褥能睡很多人，作为多功能间使用挺好的。

Email jie long：你们好，UCG第189期的光盘已经看了，其中菜单画面时的那支歌我很喜欢，可惜光盘上的不完整，能否告知歌名和演唱者？最好有下载地址，谢谢了！

那是2006年迪士尼原创电视电影《歌舞青春High School Musical》的插曲——《Work this out》。你可以在http://music.sina.com.cn/yueku/a/42084.html这里找到原声大碟试听。

Email 詹奕晨：随着学业的日益加重，我的近视眼也加重了。真想问一下各位小编，你们天天对着电视累不累呀？你们谁的近视最厉害呢？又是多少度？

这个还真没人统计过，我只知道许多老编辑（如Gouki、ACE飞行员等）都是不戴眼镜的，两眼尖得发亮。其实无论学习还是游戏，只要注意保持用眼健康，适时控制一下自己，眼睛通常都不会有事的。

西安 梁栋国：为虾米TGS2007的Showgirl的照片那么少呀？是哪个小编负责的？站出来，把私吞的Showgirl照片全吐出来！

再次重申，不是我们私吞，而是地主家确实也没有余粮。许多展台小姐的照片其实远比你们想像的更加神似“天外飞仙”（《大内密探008》里摆出来供学术展览的那种），我们编辑部内部把它们当恐怖FLASH流传一下也就够了，真的不必拿出来吓唬大众。借用胜负师在上期“编辑部落”里的话来讲就是——我不希望以后年轻妈妈们在哄小孩子睡觉时会拿出一本TGS合刊，然后说“你再不睡SHOWGIRL姐姐就出来了”。



Email 血色镏金： 看了你们现场报道的TGS感觉很好，没办法不佩服日本的游戏产业，许多期待的游戏都提供了试玩，只是可惜没有机会去亲身感受，不能大饱手福也能大饱眼福吧？哈哈！可是光碟里的可爱的SHOWGIRL实在看不下去，可能这本书大多服务男性读者，而忽略了我们这些女读者的感受吧……女仆装、和服还有不知火舞……对了，你们怎么拍的不知火舞的COSER？某些部位拍得实在是让我没有继续买下期的打算了……光碟里的许多镜头我全部跳过……跳过……

■SHOWBOY概念图



好的，我们会立即代您向TGS组委会提出严正抗议，并强烈建议从明年开始TGS展会一律采用衣着暴露的SHOWBOY，从正太到大叔样样俱全，不知这位女同学您意下如何？

深圳 张泉：最近想要出去旅游玩玩，不知同城的小编们有哪些地方推荐？

这个我们还真说不准，因为具体要看您的行程安排而定。惟一的建议就是绝对不要轻信旅游公司的鬼话，最好找去过的朋友问问具体情况再下决定，因为某些旅游景点的所谓“概念图”和实际情况完全是天壤之别，往往会让你一不小心就着了道，其原理和方便面包装上的“产品以实物为准”类似，譬如小编们上次去的某海滨渡假村就是这个样子，宣传图上画得跟迪拜七星级酒店似的，然后到了海边才发现居然只是……废话不多说了，上图。



动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《机动战士高达Evolve 系列全书》，定价25元；《最终幻想VII 十周年终极典藏》，定价35元；《怪物猎人官方小说》第3、4部，定价9.8元/部；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价25元；《变形金刚 昨日幽灵》，定价16元；《最终幻想VII 危机之源攻略本》，定价19.8元；《光明之风 世界全书》，定价38元；《荒野兵器画集》，定价38元；《逆转裁判 法庭解析全书》，定价28元；《机动战士Z高达 秘录图鉴》，定价28元；《灼眼的夏娜》，定价38元；《罪恶装备X 幻彩绘本》，定价28元；《最终幻想 二十周年珍藏画集》，定价28元；《王国之心 光与暗之书》，定价25元；《翼 编年史 幻彩绘本》，定价28元；《反叛的鲁鲁修 黑之皇子》，定价28元；《传说无限2 传说系列全书》，定价28元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元；《天籁传说》，定价22元；《变形金刚漫画版vol.7》，定价24元；《变形金刚漫画版vol.6》，定价24元；《变形金刚漫画版vol.5》，定价24元；《变形金刚漫画版第一代vol.1》，定价24元；《模魂志》第7～9、14期，单期定价12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931—8663118。Email：acg@vip.163.com

游戏城寨 邮购信息

《游戏城寨》读者服务部现提供以下邮购服务：

《战国BASARA2 英雄绘卷》，定价36元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱《游戏城寨》编辑组(收)

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与我们联系。电话：0931—8663118。Email：yxcz@263.net

游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第155期、总第160期、总第161期、总第164期、166～168期、总第173期、177～181期、184～186期、总第189期、总第190期，定价9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第162·163期、总第187·188期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931—8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第25辑，定价14元。《游戏光环DVD》第1、3、4辑，定价9.8元；《游戏光环DVD》第9～11辑，第14～18辑，定价12元；《游戏光环DVD》第20、21辑，定价8.8元；《游戏光环DVD》第28、29辑，定价8.8元。《游小说》第3、5～8辑，定价9.8元。《PS2专辑》第5辑，定价24元。《Wii专辑》第1辑，定价28元。《X360玩家专门志 Vol.3》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931—8674805，Email：gamers@263.net。

掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，定价12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第72～75辑，定价8.8元。《NDS专辑》第2辑，定价25元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。《口袋玩家》第1、2、3辑，定价16元。《PSP专辑》第3辑，定价25元。《怪物猎人携带版2nd精装攻略本》，定价68元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931—4867606。Email：pgking@263.net。

TIPS Q：请问“新闻情报站”中经常出现的“本月雾件”是什么意思？
A：“雾件”英文为Fogware，IT界常用词汇，指公布后就一直没有消息或者屡屡延期的产品。比如公开了十几年、多次更改发售日，却至今连个影子都没见着的FPS游戏《永远的毁灭公爵》就是最著名的雾件之一。

小编寄语

Editor's BBS

努力工作，拼命玩！



◆《审判之眼》太棒了！看到召唤出来的怪物在屏幕上砍杀对手觉得巨热血，可惜现在编辑部没人和我一起玩，只有看网上对战如何了，不过最新得到的消息是已经有人用高清打印机复制卡片了，真是OOXX@$#%#%……

◆看了《决斗犹马镇》被里面的拉塞尔·克劳和克里斯蒂安·贝尔萌翻了！克劳，你咋如此女王！贝尔小乖你这次太酷了！

◆在等待新电影的时候看些老片还是不错的，比如为了下个月要在国内上映的《虎胆龙威4》而去把布鲁斯·威利斯的《豺狼末日》找来看了下。OMG！这片中布鲁斯简直是妖孽一般的存在，太棒了！



◆Time's money, friend.



★《CCFFVII》刚玩到一半，PSP就被女友霸占成为韩剧专用机，可惜囊中羞涩PSP-2000暂时购入不能，于是培养了热爱文学的好习惯，但凡吃饭上厕所常常装模作样地带着本书。只是看书的速度实在是慢得令人发指，又老是断断续续地看……

★11月最期待的游戏当属《COD4》，听说流程只有5个小时，其实按照《COD》关卡一贯的紧凑性，5个小时也够了，抵得上两部大片的时间了。对于这样的游戏，还是更想用鼠标+键盘，谁能借我一台跑得动《COD4》的电脑啊啊啊啊啊……

★终于找到全市最便宜、性价比最高的一道菜——某夜市街边摊的炒田螺，5元一大盘，味道绝赞，够吃一个小时。天哪……这世界怎么能有这么便宜、这么好吃的菜呢？老板是开善堂的吗？我回到20年前了吗？物价上涨是假象吗？



△我错了，我不该天真地以为《PES2008》DEMO中掉帧的问题在正式版中能够完全得以解决，也不该认为PC版的拖慢是因为自己电脑配置过低。在以最快的速度将《PES2008》从游戏店中拿到单位放入PS3光驱的一分钟后，无情的现实将火云仅存的希望击得粉碎，PS3版居然是所有次世代版本中最卡的，比X360的DEMO还要卡。相比稳定在60帧运行的《FIFA 08》，Konami这次真要好好反省一下了，赶快给我们放出补丁呀！

▲大师联赛缓慢进行中，最理想的球员一个还没有入手，评价系统的引入还真是要让弱队打拼几年才能购入明星球员，便宜好用但知名度不高的球员实用性大增。

△使用照片做成球员挺有意思的，经过长时间的研究，已经做成了Gouki和自己，目标是组成一支全小编阵容的球队征战欧洲赛场。



□不知道我们的读者平时除了看UCG之外，还看哪些其他类型的杂志。有心的读者应该能发现这一年以来，很多经济类杂志上时常能看到一些分析游戏业次世代大战的文章，这说明真的有人开始在关注这个以往在国内不被人所重视的产业了。

△看了《24》第七季的预告片，我只能说，编剧就是电，就是光，就是那惟一的神话，你要谁死谁就得乖乖死，你要谁活谁就得乖乖活不管怎样，至少从预告片上来看应该会比第六季要好一些吧？顺便推荐Guyznite组合演唱的《Die Hard》，超强！也算是为即将在国内公映的《虎胆龙威4》热身吧，一定要去电影院啊！

○上期提到的"热干方便面"经亲自品尝，味道不错，颇有几分家乡热干面的神韵，有心的朋友可以去附近的超市找找，避免做广告的嫌疑，这品牌就不说了，不过这品牌挺大的，和祖国的宝岛台湾有点关系。不过还是要提醒一句，方便面这东西，还是少吃点。

×"不延期的游戏不是好游戏。"忘记这话谁说的了，不过貌似有点道理好吧，其实我想说的是，某神作延期了希望下期能顺利发售。



Ⅰ本期重点玩的游戏：《宝岛Z》。说心里话，《宝岛Z》从技术层面到游戏设计都还做得挺不错，连平日不碰游戏的美编都玩得不亦乐乎。但首日几千份的销量太让人寒心了，目前的情形之下，原创游戏的日子就这么不好过吗？

Ⅱ本期觉得有意思的事：在地铁站的大屏幕上看到了《鬼泣4》的预告片。之前GOUKI还见过《FFXII》的CG动画，看来游戏之美正在被更多人所接受。

Ⅲ本期关注影视：《小鼠大厨or美食总动员or料理鼠王》。影片保持了皮克斯应有的水准，喜欢动画长片就没理由不看。扯句题外话，为什么在译名方面，就有这么多人如此执着，执着于瞎折腾？

Ⅳ本期语录：前些天胜嫂与几个同学外出游玩数日，她离家前叮嘱的最后一句话是："记得每天洗澡。"亲爱的，我们认识四年了，我在你心目中就这样的吗？



★《皇牌空战6》的关数比想像中的要少，变化也比较单一，以往被人津津乐道的剧情更是让人无语，最后连音乐都有些不尽如人意——不过抛开这些，本作的战斗绝对是系列最高，看着广阔战场上的无数敌人，我们终于明白自己要的究竟是什么了。

★11月关注的次世代游戏自然是《COD4》和《真·三国无双5》了，前者还算好说，从之前提供的试玩版来看流程也许不长，但节奏以及战斗的激烈程度就对令人满意；后者虽然也说不出什么来，但全新的角色造型真是有些让人哭笑不得……

★11月29日，《SD高达G世纪 战魂》应该会让休假已久的PS2再次开赴工作最前线，原本想YY两句系列在次世代会进化到什么程度，不过仔细一想还要等至少1款CE系作品出完NBGI才可能会考虑把它发展到次世代机上……

★如同当年看《SEED》一样，现在依然是边看《高达00》边与同事一起骂，姑且相信动画在中期会有令人惊叹的转折，否则这动画的存在价值就只剩可以引出无数同人志了。



◀很有感觉的一张图，再次感叹本作的剧情大不如以前。



■因病在家疗养了半个多月，别说没有网线，就连电脑也没有，回到编辑部后发现自己连火星人都算不上了，简直就一史前土著(包括《怪物猎人3》移植到Wii上这等新闻都是回公司当天才知道的)……不是我不明白，这世界变化实在太快。

■我不觉得《怪物猎人3》事件会影响到如何深远的地步，至少我依然期待着继续用△○□×来与怪物们搏斗。因为我早已看透，在人生里所能看到的范围内，有三件事情是绝对不要相信的：1.癌症能被根除；2.时间机器研发成功；3.Capcom的独占宣言。

■家乡的街道两旁有许多小服装店，店面小到几乎比卫生间大不了多少，但店名一个个起得NB无比："卢服宫"、"独衣无二"、"非童小可"(童装)……就连干洗店都敢打出"衣能净"的招牌，不禁令我暗自叹服不已，看来我做将企标题党的功夫还远未够班啊。

■连看四季《24》后的最深感受：杰克·鲍尔最强的地方既不是身手也不是枪法，而是口才……

■请问有哪位资深爱猫人士知道怎么解决3个月大的小猫总爱乱咬人的毛病么？在线盼答。



本期主题：十月大丰收

1.前些天逛街的时候终于发现了向往已久的火星人玩偶，下一个目标只剩下买到"《最终幻想》系列"的仙人掌玩偶了，玩偶收集计划完美指日可待(−v−)!

2.《FFTA2》真是个超级杀时间的游戏，如果按照现在这样每天抽出一小时玩一点的速度进行下去，可能今年之内可以打穿它吧……



3.最近突然很想养一只吉娃娃(考虑到房间的面积也只能养吉娃娃)，于是找了一些关于吉娃娃的饲养方法来看，其中有段这么写道：不要让吉娃娃从比较高的地方跳下来，它纤细的骨骼也许会因此骨折，也不要让东西撞击它的脑袋，吉娃娃的头上有一个小洞，这会对它的生命造成威胁——看完之后，我决定还是等以后在家里做好安全措施再养好了……



◆PS3版的《PES2008》竟然会栽在跳帧上，真是让人始料未及+心痛。X360的欧版不是全区，弄不到欧版X360，没法玩，但从之前下载的X360试玩版来看，倒是在帧数上面比PS3版稳定多了，至少REPLAY时能够让人接受(上期杂志制作的影像"《PES2008》试玩体验"就是用的X360版，而如果用PS3版的REPLAY来当素材，可能根本就做不了这段影像，因为PS3版的REPLAY根本没办法看)。现在只能指望Konami快点放出PS3版的补丁程序来尽可能地弥补这一"过失"了。



◆一想到就快玩到《超级马里奥银河》了，就非常非常非常高兴。

◆而一想到《使命召唤4》将会在《超级马里奥银河》5天之后推出，自己就担心能不能在5天之内搞定马里奥呢？《使命召唤4》的8天后是《刺客信条》，天啊……

◆自己上次在寄语里提到的进球，没想到自己的庆祝时刻被拍下来了，哈哈。



★每天回家都要经过一片草地，晚上这里聚集了一大群人，究其目的也就两种：一种人锻炼人的身体，另一种人锻炼狗的身体。看到这么多狗聚集在一起表演叼飞盘、打滚等项目，着实让我心情愉快。草地旁边那个水果摊也是我天天光顾的对象，看过星夜的寄语突然发现水果还真便宜。

★最近好游戏真多——《剑刃风暴：百年战争》之前错过了PS3版，现在玩X360版正好，还有成就可拿。《美丽的块魂》是我第一款认真打的系列作，之前的PS2版我的机器读不出来。别的想玩的游戏还有很多很多，其实就算是《古惑狼 泰坦》我也很想试一下呀！

★上期本人的试玩影像已经被多家网站转载。现在我通过现代化高科技手段以及严谨复杂的考证过程，从目前已公布的《真·三国无双5》成就列表中得出结论：这次有39个人可以使用，其中有29人有无双模式，10个人只能在自由模式中使用。没错！科学就是如此神奇，哪怕《真·三国无双5》的成就列表是48个"秘密の实绩"。再过几天游戏即将发售，如无雷同，纯属巧合。



◀ 终于拿到了《旋转泡泡球HD》的全成就！最后一个成就花了我大半年时间，成就解开的瞬间真是有一种解脱的感觉。



★正如之前官方宣传的一样，《魔塔大陆2》中的确将女主人公之间暧昧的关系通过各种系统以及对话不断地传达给玩家，因此将其称为"本年度最适合YY的家用机游戏"相信没有任何一个玩家会提出反对意见吧(突然觉得自己很邪恶−_−b)。当然这里也强烈建议各位玩家有机会一定要找来游戏的OST仔细聆听，即使你没有经历过游戏中的林林种种，那些时而委婉，时而庄严的旋律绝对能够带给你足够的震撼和感动。

☆由于工作上的安排，最近只能抓紧条余饭后的有限时间缓慢进行《FFTA2》，目前所有任务才做了60多个，看来离完美的目标还有很大的距离。尤其是在某场保护NPC的战斗中，电脑总是喜欢去攻击能反击自己的敌人，再加上"伤害不能超过50"的规则，又一次对晴天的耐心和毅力发出了新的挑战，希望哪天能够找到更好的方法来阻止悲剧的发生吧……(众编：谁叫你是"完美主义者"呢？)

★下个月的目标已经锁定在《超级马里奥银河》和《真·三国无双5》身上，看来是时候体验一下"月光族"的生活了Orz……



☆《皇牌空战6》就这么出来了，游戏的素质跟试玩版中体现得差不多，大魄力的空中混战让我彻底感受到了次世代的震撼。新游戏在细节部分还是有不少变化的，让我感到意外的是，飞机被击中时的音效很是诡异，有一种拿石头砸别人家玻璃窗的效果，不晓得现实中的飞机在受到破坏的时候是否也会发出这样的声音。

☆近一段时间玩得最多的游戏有两款，其中之一是X360上的《荣誉勋章 空降兵》，另一款则是PSP上的《恶魔城X 编年史》。对于前者，虽然它比不上火爆的《光环3》和期待度满点的《使命召唤4》，不过在经历了二十多个小时的奋战之后，这款游戏在我心目中的地位开始逐渐上升。德国的StG.44突击步枪是真好用啊！对于后者，说句实话，我对重新包装的《血之轮回》没有丝毫的兴趣，完完全全是冲着附带的《月下夜想曲》去的，虽然距离原作发售已经有十年之久了，但《月下夜想曲》在我看来永远是"《恶魔城》系列"中地位最高的一作，永远！

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻 所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

最近一段时期，信箱里收到了许多很有个性的读者来信：

1.著名型

落款：××市××区××路××号我(收)

2.文艺型

第一次来信：我的地址是：××××李明(收)

【将其录入中奖名单，奖品发出后不久……】

第二次来信：靠！上次我用的“李明”是笔名！我的真名其实是×××！现在我取不了奖品！你们怎么这么不负责任！

3.品位型

你们好！我是×××期的头奖获得者！奖品是××，但我最讨厌××了！你们太让我失望了！以后我决定拒买UCG！

4.建议型

我最近刚买了PSP，我希望小编们能把PSP上的游戏大作攻略重新在杂志上再做一遍，因为我要玩。

5.豪迈型

你们得送我一台PSP！你们编辑部有那么多好玩的游戏机，凭什么不能送我一台PSP！

……(下略)

坦白地说，我负责接纳读者来信这一工作已经将近三个年头，看过了不少读者时代的更迭，每一阶段的读者群都有其可爱且醒目的特点，或沉稳、或斯文、或忐忑、或爽朗、或调皮。然而，直到现在，最新的这“黄金一代”成长起来后，我感受到最多的，则是失望。从80后开始，独生子女得天独厚的成长环境让他们具备了许多新时代独有的特质：聪颖、敏感、具想像力、自理能力差、粗心以及非常自我。随着泛娱乐时代的来临，“自我”这一特点在90后乃至新世纪人类上更加普遍——尤其是对于由双独生子女家庭构成的后者而言，简直是骄纵到了无以复加的地步。



你凭什么不给我一台PSP？！

D·S发表于2007.11B(总第190期)

发生在飞机上的事情

犹记得，春节过后，在返回编辑部的飞机上，我经历过这样一件事情。

当时，我坐在机舱中部靠近安全出口的位置，旁边两个座位一如既往地没人，本来是个挺舒服的环境，直到飞机升空稳定后，附近的一个中年男子起身环顾了一下四周，然后带着一个七八岁的小男孩径直走了过来，坐到我身边，继而与前面带个小女孩的女人攀谈了起来，原来是一家子。

起初我尚没有介意，继续戴着耳机用小P听歌，但之后那男孩的行为就逐渐开始出格起来。他先是大叫大嚷了一阵，然后站在座位上把前方椅背里免费赠阅的杂志一本本地掏出来撕成稀碎与前面的小女孩互相打闹，许多纸片甚至丢到了我身上，男孩的胳膊也几次撞到了我肩膀。我开始坐不住了，瞪着那男孩的父亲轻咳了两声，男人怀着歉意点点头表示会意，然而让我哭笑不得的是，这个父亲居然以一副和领导商量的口气低三下四地去请求自己的孩子：“不要闹了好不好？乖一点，你不要闹啦……”而男孩兀自不理，继续将纸末扔来扔去，前面的妈妈大概也是以同样的口吻去“管教”自己的女儿吧，我没听太清楚，但效果显然也是同样等于零的，两个小孩子继续你来我往战个不亦乐乎。看着愁容满面的这对父母，霎那间，我替他们感到了深深的悲哀。

当男孩的小手再次挥到我身上时，我猛地一把抓住他的手腕，顺势将其按倒在椅子上，然后俯身过去，盯着他的眼睛，一字一句地问道：“你知不知道什么叫做礼貌？”男孩大概被吓懵了，张口结舌不知道该说些什么——可能这辈子还没有人这样对他凶过，他身边的父亲也是同样表情。前面的女孩子见状吓得把脖子缩了回去，从此再也没露出来过。



我松开手，倒回自己的座位，戴上耳机继续听歌，后来的旅程上一路相安无事，男孩乖巧得像个小绵羊一样，事后不久就睡着了，一直睡到飞机降落。

发生在KFC里的事情

有一次在KFC里排队买餐，当时恰好是周末中午，几个柜台前都排起了长长的人龙。

服务生大概是新手，动作很慢，我站着等了好久才轮到第二的位置，然而就在前面的人快要走开的时候，一个五六岁的小孩子突然捏着钱跑到了我前面，对着服务员大喊“B餐，B餐！”

我笑笑，拍拍他的脑袋说：“小弟弟，插队可不好哦。”当时我并没有赶他走的意思，反正已经等了这么久，再多等一会也无须计较。

谁知小男孩抬起头冲我眨眨眼睛，回答得相当利索：“关你屁事！”

我一愣：“你说什么？你再说一次？”

小男孩翻了个白眼，不再理我，低下头去嘴里不干不净地似乎在说些什么。

我环顾了一下四周，看见有个珠光宝气的妇人站在小男孩身侧，似乎是她的母亲。我看了看她，再侧目扫扫那小鬼，用眼神询问她你家孩子怎么这样你看到了没有？谁知那女人昂起脖子藐视地瞪了我一眼，那神情仿佛像是在说：“就插你队了，怎么着吧，你有本事和小孩子去吵架啊。”这个表情彻底激怒了我。

我想了想，然后深吸一口气，继而对着正前方大声喊道：“谁家孩子这是走丢了还是怎么着在这里胡闹？大人哪里去了？有人管没人管了！保安呢？保安！”

服务员和周围排队的人都好奇地看向我这边，小男孩也愣在那里不知道出了什么事，不过也没愣多久——那个女人立刻就冲出来一把拉住他的手将其拖了出去，末了临走时还不忘狠狠地瞪了我一眼。

发生在我们身边的事情

现在，我不知道还有多少这样的孩子和这样的父母，我只知道，在如此的环境下以如此的教育方式来养育子女，显然是大错特错的。爱是一种感情，也是一种责任，更是一种方式。爱一个人并不代表你要将他奉为神明一般捧着供着，也不代表你要将他同化成功成名就的自己好让他少走弯路。这个世界上也许是有神明的，但神一旦多了就不再是神，而是人。对于独生子女家庭的独生子女而言，或许他就是整个家族的神，在这个家族世界里拥有呼风唤雨的能力，但一旦将来走上社会与同样身分背景的群体竞争，则只是凡人一个；关爱也是同样如此，父母越是担心子女吃到苦头或受到挫折而身体力行地为其做这做那，那么子女将来真正吃到的苦头就会越苦，跌的跟斗也就越狠。就家庭教育的角度来说，这不是未雨绸缪，而是饮鸩止渴。

说回到最上面那位“豪迈型”的朋友，据《新周刊》披露，潘石屹的信箱里也曾有过类似的来信：“……你得给我一百万！你那么有钱，凭什么不能给我一百万？”前面的话记不清了，但整体大概也是这个意思。“你凭什么不给我PSP！”显然并不是绝无仅有的个案，而是一代群体的选择性失明。失明是一种病毒，它会遮蔽人的双眼，侵蚀人的内心，控制人的意志，继而毁掉一切。

我真诚地希望，每一位年轻的父亲和母亲，在教会孩子们如何去拥抱这个世界之前，能够先为他们洗清双眼。

最近发表 LATEST TOPICS

万花丛中过，片叶不沾身

胜负师发表于2007.11A(总第189期)

爱上改变 爱上习惯

晴天发表于2007.10B(总第186期)

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：你凭什么不给我一台PSP？！

【2007-10-31 13:44:51 By:胜负师】

从上世纪五十六年代开始，几乎每一代人都会被冠以“跨掉的一代”的称呼，从一些不算稀少的“个案”来看，这么说似乎没有错。我们从跨掉的男孩，变成了跨掉的男人，再去指责另一群跨掉的男孩，这似乎是一个轮回。但我更愿意去看他们可爱的一面，至少这会让你觉得，明天……会更好。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

互动信箱

本期为您准备的礼物



本期特别放送 20名

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

- 超大幅布制游戏海报
- ACG主题纪念T恤
- ACG主题精美明信片
- 时尚ACG运动护腕
- FF金属封面笔记本
- FF大幅亮丽水晶贴
- 尤娜挂饰精致手机链
- 各类ACG特辑专刊
- Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

ACG精美周边

特别大礼！ 新版PSP 1名



梦想无国界

长沙 李家天

下面是我对TGS合刊中多边形在“读编往来”里对“《王国之心》系列”评价的一些看法。不知道多边形所说的“不配”是什么意思，但就我理解有两种：一是说SE设计的角色在风格上与迪士尼的角色格格不入，不应放在一起；二是SE设计的角色没资格与迪士尼的角色同台共演。如是前者，我认为完全是东西方的文化差异所致。我也看过一些《王国之心》的资料，其中有一些是迪士尼专门设计的SORA等角色，原画上处处表现了顽皮、纯真、可爱的人物风格特点，但我非常不喜欢，至少缺少了东方人应有的特点，给人感觉一点都没有亲和力。也许有人会觉得一些有东方特色的角色混在一群有西方特色的角色中间显得不搭调，但我觉得这恰恰是一个很合理的地方，让玩家在冒险的同时又能感受到风格迥异的世界，这难道不好吗？SORA融入一个又一个迪士尼世界中，不正像我们游戏玩家把自己置身于各个游戏厂商创造出来的不同的游戏中吗？如果是后者，对于我们从米老鼠、唐老鸭动画走过来的一代来说，迪士尼的这些卡通人物不仅是我们童年的回忆，也在我们心中成为永恒。不知多边形曾经有过这样的想法没有，但我曾经想过给这些我们所熟悉的角色注入新的活力，让他们开始新的冒险。《王国之心》的出现恰使我的这个梦想达成，而且他们有了新的伙伴、新的朋友，当看到《王国之心2》中米奇国王换上新装出现时，那种感觉是无法用言语表达的。SE与迪士尼的合作不是生硬的，把各具特色的角色融入到一个游戏中，就个人而言我觉得已经是成功了。我时常把迪士尼的角色当成“老兵”，把SE设计的SORA等当作“新兵”，“老兵”带“新兵”，“老兵”与“新兵”同台，又未尝不可呢？

编 首先在这里诚挚地向大家道个歉，多边形同学在合刊读编中对《王国之心》作出的一些言论确实有些过激，虽然“爆料报”这个小版块中都仅是不代表编辑立场的个人发言，但如此用词不谨慎的行为还是很不妥当的，我们全体小编当引以为戒。此外，李读者来信中表现出的心态则非常值得提倡，东西文化本就各有千秋，与其争论孰优孰劣，不如静心去发掘其共同的艺术底蕴并联接贯通，从而体验到截然不同的美。时代本已浮躁，何不凝神养气一些呢？呵呵。

近期读者意见代表

杭州 任毅

这次有好多意见啊，一个一个来。1.光盘问题：不知道是我光驱问题呢还是光盘录制本身确实有点问题，大部分的光盘内容的中文人声介绍都比较轻，甚至听不到，虽然不影响观看，但是明知道有人声却听不到也是很郁闷的；2.关于游戏介绍重复性问题，确实一个月要出2本，而且要保证游戏的不重复是很困难的，所以我建议是不是适当增加点游戏周边的介绍，包括游戏文化啊，我记得很早之前有过一段时间搞过日本的基础教程的吧，结合游戏里出现的字，后来停掉了，其实我觉得那个栏目不错的，我建议有可能的话再搞起来，每次用一个版面2个版面这样简单解释一下某些常用的词；3.关于掌机游戏介绍部分，掌机目前比家用机有一个比较大的优势就是有部分热心的玩家自发组织搞汉化，就拿最近的《危机之源 FF Ⅶ》来说，就出了的汉化版，我相信绝大多数能上网的人都会去用这个汉化版本，然而UCG用的却都是日文介绍，虽然是第一时间介绍了，但是影响力却可能完全会被冲淡，试想有了汉化版的，你们那篇关于魔石合成的介绍还有多大吸引力，估计很多人看了满篇的日文介绍就扔一边上网找中文介绍去了，而且全国不是就一家杂志在做，所以谁更加人性化，更贴近读者，玩家的实际需求那才能一直成为NO.1，是吧？建议编辑辛苦一下能在汉化版出来后及时来个“补丁”发一篇中日对照，那我相信杂志更加能赢得消费者的心。

编 任毅同学是近期读者中的“意见之星”，每期基本都会提来大量的意见与建议供我们参考，这里表扬一个先。我们也来一个一个地回复吧。1.杂志附赠的DVD前段时间确实有部分产品发生过类似故障，现在已经采用技术手段解决，不过我们依然要向此段期间里受到影响的一些读者表示歉意；2.其实“邪魔院”目前也属于是涉及游戏文化的范畴，而且经过明年的大改版后，我们将有一些新奇有趣的栏目增添进来，敬请期待；3.我们也曾认真考虑过这个问题，但由于民间汉化组织不多，许多译名标准不一，难以统一衡量，而且汉化游戏是需要一段时间的，我们不可能等到汉化完成后再出攻略，以牺牲攻略时效性为代价来换取这种所谓的“人性化”，您说是不是这个道理呢？当然，对于一些有着官方中文版的游戏（如《光环3》），我们则会当仁不让地在第一时间刊登出全中文的攻略或特快的。

幻想、英雄与现实

Email 黄自华

如绫波丽之于EVA，我之于游戏、计算机。其实我也不知道我自己是否真心喜欢它们，只是无法割舍。我这里有一间叫GAMESHOP的游戏店，没有PS3、Xbox360，只有PSP、PS2、PS、GBA、NDS，而且没有游戏，似乎那女老板只是把它们当家电数码产品卖，不会刷机，也不懂游戏，我问过PSP的价格，是RMB1800，还是PSP-1000。其实我很少写回函之类的东西，只是有些不吐出来很难受。我是个很内向的人，只喜欢活在自己幻想中的世界中，所以我没什么朋友。我也知道这样不是很好，只是现实有太多罪恶与无奈。我没有任何杂志上刊载的主机，次世代似乎与我是绝缘的。似乎我也只是想品味一下另一个世界中的不同经历而已。想如克劳德一样成为英雄，经历一次不同寻常的回忆。那种若即若离的感觉，那种淡淡的忧伤……

编 看来那家GAMESHOP的老板是正版游戏的坚定支持者，对待贩卖游戏软件的态度是宁缺勿滥，也算是个气节了（笑）。不过说到PSP-1000那一千八百元的价格……如果不是连带记忆棒一套下来的豪华版的话，您就基本可以无视这家店了。至于内向，我不觉得这是一个贬义词，而是人与生俱来的一种本性，完全可以在后天进行调节完善，譬如凤凰卫视名嘴窦文涛在成名前便非常内向，幼时甚至曾口吃，但现在却是中外闻名的金牌主持人。你不必奢求自己会变得如同这些名人一样，但请务必清楚，只要明白自己的缺陷在什么地方并勇敢地去克服面对，任何事情都是有可能成功的。幻想的世界终究只是幻想，它只能为你提供一个暂时的心灵庇护所，却无法收容你一世，即使是克劳德，也是在走出前辈扎克斯的阴影后才成为英雄的，不是吗？最后，还是那句老话，逃避不能解决任何问题。请不要害怕受到伤害，因为人都是在挫折与失败中成长起来的——命中注定。

最没有存在感的栏目

上海 薛春： 最没有存在感的栏目我认为是“自由谈”，文章内容越来越不行了，有时很偏，我不感兴趣。

怀化 杨寒： 我基本不看“软硬兼施”，应该算是它。

天津 刘童： 很早之前的“幻之炼金坊”极没存在感，不过现在没了；“流行玩艺”也没啥存在感，不过这期没有；最近只有“游戏军火库”被我无视掉了。

上海 陆新庆： 说起最没有存在感的栏目非“绘梦人”莫属。倒不是内容不好，关键是这个栏目是不定期刊登的，而这个不定期往往又是很长的一段时间。就好像前段时间“游戏动漫园”因版面紧张连续几期没有刊登，若不是主持人提及我还真以为UCG已经悄悄决定把这个栏目取消了呢。所以在此我想呼吁小编们将“绘梦人”华丽地量产吧！

上海 张曦： 这个存在感其实是蛮主观的，就我而言我是除了几个老栏目之外都记不住有其他栏目的那种，就说说几个特别突出的吧：游戏进行时、软硬兼施等这类新栏目，由于出现时间比较短，我想等时间长了应该会好些。

编 以上仅是近期关于栏目评价来信中的冰山一角，小编们在此真诚感谢大家提来的宝贵意见，您的建议将在《游戏机实用技术》2008年的大改版中对我们起到关键作用，不过正所谓学无止境，大家在今后阅读杂志的过程中如果再有萌生出任何关于新栏目的想法，欢迎随时给我们来信写出，UCG的邮箱大门永远为亲爱的读者朋友们敞开！

本期问题

1.2008年马上就要到来了，我们的杂志将要进行全面的改版，如果您有何意见或建议请告诉我们，比如：希望增加哪些方面的内容，希望删除哪些版块，我们将针对您的意见进行一定程度的调整。

2.您平时关注硬件方面的信息吗？如果是的话，请问都有哪些机种呢？

3.请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分为100分），内容包括封面、新闻、前线、特企、特稿、特快、攻略、光盘等，谢谢！

4.您认为现在我们附赠的迷你DVD内容如何？还有哪些可以提升加强的地方？

本期获奖名单将在192期公布

2007增刊 互动信箱送礼名单

《武装神姬》 青岛市重庆南路 于世杰

沙县	蔡美玲	烟台	高铭基	长沙	李家天	杭州	任 毅	合肥	吴帮伟
玉林	陈 安	鹿泉	高 涛	杭州	郦 力	嘉兴	任召挺	南宁	谢一强
深圳	陈广华	长春	郭立刚	西安	梁栋国	天津	宋敏烯	上海	薛 春
通化	迟哲超	宁波	贺琦华	上海	林 华	上海	孙长安	昆山	詹育晋
蚌埠	丁 一	桂平	黄自华	新沂	刘思远	哈尔滨	孙 韬	中山	张景康
武汉	冯存龙	中山	赖宇辉	珠海	刘 毅	南宁	谭岳峰	杭州	张 昆
徐州	冯 昱	广州	李秉钧	南京	马 骏	通化	王 健	杭州	周 翔
上海	傅必亮	北海	李春生	上海	马亮华	合肥	王骏杰	武汉	周学新

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。

■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

新作发售表 NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

■ 本表所收录的游戏发售时间为：2007年11月1日～2007年12月31日。

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

■ 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年10月29日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	747.18元人民币
100日元	6.54元人民币
100欧元	1076.31元人民币
100港币	96.40元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

在两个月之前就已经推荐过的游戏终于要在11月6日正式发售了，这款延期了近两个月的游戏就是《寂静岭 起源》，玩过DEMO的玩家一定不会对游戏的素质有任何质疑，这是原汁原味的《寂静岭》。风格发生了巨大变化的《极品飞车》也要在11中旬推出它的最新作品，喜爱爽快型赛车游戏的玩家不能错过。13日是个11月上半月游戏爆发日，到时各位玩家可别挑花了眼。

使命召唤4：现代战争 11.05

推荐度 S ｜ 多机种 FPS ｜ ■Activision ｜ ■59.99美元 ｜ ■对应机种为X360、PS3 ｜ 17岁以上玩家对应



从目前各方面表现来看，本作是2007年年度游戏最有力的争夺者之一。无论是极具电影化表现的单机任务模式，还是乐趣满点的联机模式，《使命召唤4》在任何对手面前都具备难以逾越的优势。本作的X360版与PS3将同时推出，它绝对不会令最挑剔的你失望，目前惟一问题就是《使命召唤4》将给你带来多强烈的震撼。联机网战是《使命召唤4》精华中的精华，错过网战你就只能体验到游戏40%的内容，所以不要犹豫，请尽一切可能投入到游戏的网战中去吧。



马里奥与索尼克 北京奥运会 11.06

推荐度 A ｜ Wii SPG ｜ ■SEGA ｜ ■49.99美元 ｜ ■无对应周边 ｜ 全年龄玩家对应



马里奥和索尼克，路易、耀西、特尔斯等众多深受全世界范围玩家喜爱的任天堂与世嘉的游戏明星同时出现在北京奥运会，这些想想都让人兴奋。没错，这款由世嘉和任天堂共同开发的体育游戏实现了许多玩家的梦想，我们可以亲手操作那些可爱的明星们在赛场上你争我夺。与任天堂其他体育游戏不同，在本作中玩家将不能使用炸弹、香蕉皮等道具来干扰对手，想要获得冠军，就必须拿出自己真正的实力，"更高、更快、更强"的奥运精神将完美的体现在游戏中。



PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年11月			
1日	G1骑师4 2007	G1 Jockey 4 2007	Koei	RAC	7200日元
5日	使命召唤4：现代战争	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	FPS	59.99美元
6日	乐高星球大战全传	Lego Star Wars: The Complete Saga	LucasArts	ACT	59.99美元
11日	真·三国无双5	真·三国无双5	Koei	ACT	7200日元
12日	黑暗地带：51区	BlackSite: Area 51	Midway	FPS	59.99美元
13日	美国职业摔角联盟2008	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	THQ	SPG	59.99美元
13日	贝奥武甫	Beowulf	Ubisoft	ACT	59.99美元
13日	命运战士：血债血偿	Soldier of Fortune: Pay Back	Activision	FPS	美版未定
13日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	59.99美元
13日	刺客信条	Assassin's Creed	Ubisoft	ACT	59.99美元
19日	荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor: Airborne	EA	FPS	59.99美元
19日	大学篮球 2K8	College Hoops 2k8	2K Sports	SPG	59.99美元
20日	夺命双雄	Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	ACT	59.99美元
20日	未知海域：德雷克的宝藏	Uncharted: Drake's Fortune	SCEA	A·AVG	59.99美元
20日	摇滚乐队	Rock Band	EA	MUG	59.99美元
20日	上古卷轴Ⅳ：战栗孤岛	The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	Bethesda Softworks	RPG	美版未定
22日	世界足球 胜利十一人 2008	World Soccer Winning Eleven 2008	Konami	SPG	7980日元
27日	薄雾	Haze	Ubisoft	FPS	59.99美元
		2007年12月			
4日	炽天使2：二战绝密使命	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	STG	59.99美元
4日	飞越时空	TimeShift	Sierra Entertainment	FPS	59.99美元
11日	半条命2：橙盒版	Half-Life 2: The Orange Box	EA	FPS	59.99美元
13日	GT赛车 序章版	Gran Turismo 5 Prologue	SCEJ	RAC	4980日元
17日	极限运动MX vs. ATV Untamed	MX vs. ATV Untamed	THQ	RAC	59.99美元
18日	美国大学篮球2008	NCAA March Madness 08	EA	SPG	59.99美元
20日	化解危机 4	Time Crisis 4	NBGI	STG	11500日元
31日	Flower	Flower	SCEJ	TAB	日版未定

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年11月			
1日	G1骑师4 2007	G1 Jockey 4 2007	Koei	RAC	6800日元
1日	超级机器人大战 特勤司令官 the 2nd	スーパーロボット大战 スクランブルコマンダー the 2nd	Banpresto	SLG	6980日元
6日	坎贝拉猎人2008	Cabela's Big Game Hunter 2008	Activision	ACT	39.99美元
13日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	39.99美元
13日	宠物狗 2	Dogz 2	Ubisoft	ETC	29.99美元
15日	装甲骑兵Votoms	装甲骑兵ボトムズ	NBGI	ACT	6800日元
15日	流行之神2 警视厅怪异事件档案	流行り神2 警视厅怪异事件ファイル	日本一Software	AVG	6800日元
19日	大学篮球 2K8	College Hoops 2k8	2K Sports	SPG	49.99美元
22日	四八	四八	Banpresto	AVG	6800日元
22日	世界足球 胜利十一人 2008	World Soccer Winning Eleven 2008	Konami	SPG	6800日元
29日	幸运星～陵樱学院 樱藤祭～	らき☆すた～陵樱学院 樱藤祭～	角川书店	AVG	6800日元
29日	战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	Capcom	ACT	5480日元
29日	SD高达G世纪 战魂	SDガンダム ジージェネレーション スピリッツ	NBGI	SLG	6800日元
29日	零之使魔 梦魔编织的夜风幻想曲	ゼロの使い魔 梦魔が紡ぐ夜风の幻想曲	Marvelous Entertainment	AVG	6980日元
		2007年12月			
6日	迪士尼公主 前往魔法世界	ディズニープリンセス 魔法の世界へ	Disney	AVG	5800日元
13日	圣魔基因	スペクトラルジーン	Idea Factory	S·RPG	6800日元
13日	School Days LXH	School Days LXH	Interchannel-Holon	AVG	6800日元
13日	恋爱学院 the Origin	D.C. ダ·カーポ the Origin	Sweets	AVG	6800日元
17日	摇滚乐队	Rock Band	EA	MUG	49.99美元
20日	寒蝉鸣泣之时 碎片游戏	ひぐらしのなく頃に祭 カケラ遊び	Alchemist	AVG	6980日元
20日	火影忍者 疾风传 终极觉醒 2	NARUTO-ナルト-疾风传 ナルティメットアクセル 2	NBGI	ACT	日版未定
27日	超级机器人大战OG外传	スーパーロボット大战OG外传	Banpresto	S·RPG	5800日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年11月			
6日	寂静岭：起源	Silent Hill: Origins	Konami	AVG	美版未定
6日	海豹突击队：战术打击	SOCOM: U.S. Navy SEALs Tactical Strike	SCEA	ACT	39.99美元
6日	辛普森家族	The Simpsons Game	EA	ACT	39.99美元
8日	大众高尔夫球场Vol.4	みんなのGolf场Vol.4	SCEJ	ETC	5980日元
12日	战锤40000：小队指挥	Warhammer 40,000: Squad Command	THQ	SLG	29.99美元
13日	贝奥武甫	Beowulf	Ubisoft	ACT	39.99美元
13日	荣誉勋章 英雄2	Medal of Honor Heroes 2	EA	FPS	美版未定
13日	异形大战铁血战士2	Aliens vs. Predator 2	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
15日	不可饶恕	アナタヲユリサナイ	AQ Interactive	AVG	4800日元
15日	迷宫探险家 盟约之门	ダンジョンエスプローラー 盟约の门	Hudson	RPG	4980日元
29日	魔界战记携带版 通讯对战版	魔界战记ディガイア Portable通信对战はじめました	日本一Software	S·RPG	4800日元
30日	职业进化足球 2008	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	SPG	欧版未定
		2007年12月			
6日	迷宫创造史 2	クロニクル オブ ダンジョンメーカー	Global A Entertainment	SLG	4800日元
6日	大众高尔夫 携带版2	みんなのGolf ポータブル2	SCEJ	SPG	日版未定
6日	勇者别嚣张	勇者のくせになまいきだ	SCEJ	SLG	3800日元
20日	凉宫春日的约定	凉宫ハルヒの约束	NBGI	AVG	4800日元
20日	空之轨迹《完全版》	空の轨迹《完全版》	日本Falcom	RPG	11400日元
27日	星之海洋 初次启航	スターオーシャン1 ファースト ディパーチャー	Square Enix	RPG	4800日元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 11 月					
5 日	使命召唤 4：现代战争	Call of Duty 4：Modern Warfare	Activision	FPS	59.99 美元
6 日	乐高星球大战全传	Lego Star Wars：The Complete Saga	LucasArts	ACT	59.99 美元
6 日	灵异恐惧 档案	F.E.A.R. Files	Sierra Entertainment	FPS	49.99 美元
11 日	真·三国无双 5	真·三国无双 5	Koei	ACT	7200 日元
12 日	黑暗地带：51 区	BlackSite：Area 51	Midway	FPS	59.99 美元
13 日	贝奥武甫	Beowulf	Ubisoft	ACT	59.99 美元
13 日	刺客信条	Assassin's Creed	Ubisoft	ACT	59.99 美元
13 日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	59.99 美元
13 日	命运战士：血债血偿	Soldier of Fortune：Pay Back	Activision	FPS	美版未定
19 日	大学篮球 2K8	College Hoops 2k8	2K Sports	SPG	59.99 美元
20 日	最终幻想XI 阿尔塔娜的神兵	Final Fantasy XI：Wings of the Goddess	Square Enix	RPG	售价未定
20 日	夺命双雄	Kane & Lynch：Dead Men	Eidos	ACT	59.99 美元
20 日	质量效应	Mass Effect	Microsoft	RPG	59.99 美元
20 日	摇滚乐队	Rock Band	EA	MUG	59.99 美元
22 日	世界足球 胜利十一人 2008	World Soccer Winning Eleven 2008	Konami	SPG	7980 日元
29 日	罪恶装备 2 Overture	ギルティギア 2 オーヴァチュア	Arc System Works	ACT	7800 日元
2007 年 12 月					
6 日	失落的奥德赛	ロストオデッセイ	Microsoft	RPG	6800 日元
6 日	VR 战士 5 Live 竞技场	バーチャファイター5 ライブアリーナ	SEGA	FTG	7800 日元
13 日	炽焰帝国：末日之环	Kingdom Under Fire：Circle of Doom	Microsoft	A·RPG	7800 日元
13 日	式神之城III	式神の城III	Arc System Works	STG	5800 日元
17 日	极限运动 MX vs. ATV Untamed	MX vs. ATV Untamed	THQ	RAC	59.99 美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 11 月					
1 日	超级马里奥 银河	Super Mario Galaxy	Nintedo	ACT	5800 日元
1 日	欧普纳大冒险	オブーナ	Koei	RPG	6800 日元
6 日	坎贝拉危险狩猎	Cabela's Big Game Hunter	Activision	STG	29.99 美元
6 日	乐高星球大战全传	Lego Star Wars：The Complete Saga	LucasArts	ACT	49.99 美元
6 日	我的单词老师	My Word Coach	Ubisoft	ETC	49.99 美元
6 日	马里奥与索尼克 北京奥运会	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SPG	49.99 美元
13 日	战火兄弟连：双重时间	Brothers In Arms Double Time	Ubisoft	FPS	美版未定
13 日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	49.99 美元
13 日	荣誉勋章 英雄 2	Medal of Honor Heroes 2	EA	FPS	美版未定
13 日	古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider：Anniversary	Eidos	A·AVG	美版未定
15 日	生化危机 安布雷拉历代记	Biohazard Umbrella Chronicles	Capcom	STG	6980 日元
15 日	雷曼 疯兔危机 2	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	ETC	49.99 美元
19 日	汽车总动员 全国汽车大赛	Cars Mater-National	THQ	RAC	49.99 美元
22 日	鬼太郎 妖怪大运动会	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大运动会	NBGI	SPG	5800 日元
29 日	战国 BASARA2 英雄外传 双重包	战国 BASARA2 英雄外传 ダブルパック	Capcom	ACT	6980 日元
29 日	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战！EX2	NARUTO-ナルト-疾风传 激斗忍者大战！EX2	Takaratomy	ACT	6980 日元
29 日	魔法飞球 2nd	スイングゴルフ ハンヤ 2nd ショット！	Tecmo	STG	5800 日元
2007 年 12 月					
1 日	Wii Fit	Wii Fit	Nintendo	SPG	8800 日元
4 日	战火兄弟连：进军 30 高地	Brothers in Arms：Road to Hill 30	Ubisoft	FPS	美版未定
6 日	哆啦 A 梦 Wii 秘密道具王决定战	ドラえもん Wii ひみつ道具王决定战！	SEGA	TAB	5800 日元
6 日	英雄不再	No More Heroes	Spike	ACT	6800 日元
13 日	灵魂能力 传奇	ソウルキャリバーレジェンス	NBGI	ACT	6800 日元
13 日	式神之城III	式神の城III	Arc System Works	STG	5800 日元
13 日	陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫	Square Enix	RPG	6800 日元
13 日	梦精灵 星降夜物语	ナイツ 星降る夜の物语	SEGA	ACT	6800 日元
27 日	交响情人梦 梦幻交响乐	のだめカンタービレ ドリーム☆オーケストラ	NBGI	AVG	5800 日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 11 月					
1 日	三国志 DS 2	三国志 DS 2	Koei	SLG	4800 日元
1 日	驯龙师 音魂	ドラゴンティマー サウンドスピリット	NBGI	RPG	4800 日元
5 日	使命召唤 4：现代战争	Call of Duty 4：Modern Warfare	Activision	FPS	29.99 美元
8 日	马里奥聚会 DS	マリオパーティ DS	Nintendo	ETC	2800 日元
9 日	乐高星球大战全传	Lego Star Wars：The Complete Saga	LucasArts	ACT	29.99 美元
12 日	汽车总动员 全国汽车大赛	Cars Mater-National	THQ	RAC	39.99 美元
13 日	Boogie	Boogie	EA	MUG	29.99 美元
13 日	雷曼 疯兔危机 2	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	ETC	29.99 美元
13 日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	39.99 美元
15 日	料理妈妈 2	クッキングママ 2	Taito	ETC	4800 日元
15 日	迷宫探险家 邪神领域	ダンジョンエスプローラー 邪神の领域	Hudson	RPG	4980 日元
15 日	游乐场 CX 有野的挑战书	ゲームセンター CX 有野の挑战状	NBGI	ETC	4800 日元
15 日	健康检定 DS	健康检定 DS	yudo	ETC	3800 日元
22 日	流星的洛克人 狂战士×忍者	流星のロックマン 2 ベルセルク×シノビ	Capcom	A·RPG	4800 日元
22 日	流星的洛克人 狂战士×恐龙	流星のロックマン 2 ベルセルク×ダイナソー	Capcom	A·RPG	4800 日元
22 日	古代王者 恐龙王 7 块碎片	古代王者 恐龙キング 7つのかけら	SEGA	TAB	4800 日元
22 日	勇者斗恶龙IV	Dragon Quest IV	Square Enix	RPG	日版未定
29 日	股票交易训练器！NEXT	株式买卖トレーナー カブトレ！NEXT	Konami	ETC	4300 日元
29 日	每日新闻 1000 大新闻	每日新闻 1000 大ニュース	SEGA	PUZ	3800 日元
29 日	莱顿教授与恶魔之箱	レイトン教授と恶魔の箱	Level-5	AVG	4800 日元
2007 年 12 月					
6 日	实况棒球携带版 10	パワプロクンポケット 10	Konami	SPG	4980 日元
6 日	无暇传说	テイルズ オブ イノセンス	NBGI	RPG	5800 日元
20 日	最终幻想IV	Final Fantasy IV	Square Enix	RPG	5980 日元
20 日	平成教育委员会 DS 统一模拟考试特别篇	平成教育委员会 DS 全国统一模拟试スペシャル	NBGI	ETC	3980 日元

真·三国无双 5 11.11

推荐度 S | 多机种 ACT | Koei | 7200 日元 | 对应机种为 X360、PS3 | 12岁以上玩家对应

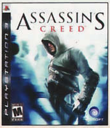


作为系列在次世代平台上的第一款真正意义上的作品，本作的在各个方面都有着翻天覆地的变化，昭显出光荣想复制2代成功的不凡野心。游戏的系统和之前的作品比起来简直是两个游戏，从打斗成分到养成要素完全不同。本作目前还没增加新角色的消息，不过大部分老角色的形象和动作都经过了重新设计。借助机能的大幅强化，本作支持自由转换视角，同屏人数与过去相比又有质的飞跃，并且基本杜绝了拖慢延迟现象。还没进入次世代的玩家们，我看你们还能坚持多久！



刺客信条 11.13

推荐度 A | 多机种 ACT | Ubisoft | 59.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3 | 17岁以上玩家对应



本作的时间背景将被设定在公元1191年，第三次十字军东征使圣地耶路撒冷蒙受了巨大灾难。为了能终止无休止的纷争，刺客集团计划展开行动来迫使交战双方罢手。玩家在游戏中将扮演刺客集团的Altair，担负起改变整个历史的重大使命。可是，等到玩家将游戏打穿后也许会发现，剧情远比这复杂而且出乎意料得多。游戏结合了暗杀与冒险的要素，玩家必须对场景了如指掌，才能在暗杀之后全身而退。无论是看在创新玩法，还是美女制作人JADE的分上你都不能错过这款游戏。



雷曼 疯兔危机 2 11.15

推荐度 A | Wii ETC | Ubisoft | 49.99 美元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应



如果说《雷曼 疯兔危机》的主题是猥琐、贱、恶搞，那么这款打着续作招牌的新作无疑将会以更猥琐、更贱、极端恶搞为主题。那群长耳朵的家伙已经在一年前让我们笑到肚子痛，笑到肚子抽筋儿。而现在，还是这群家伙，它们将令你的笑神经彻底崩溃！你知道的，你见过的，你没有听说过的以及根本就不应该是这颗星球上的事儿，都将被这群恶搞专家拿来当作笑料。什么？你说你对这些家伙已经免疫了？这一定是开玩笑！要知道，在疯兔的辞典里有一句名言：猥琐面前兔兔平等！





沈阳天堂GAME电玩



沈阳掌机聚会

活动时间：11月11日早上10点整，为11月17日的怪物猎人2和马里奥赛车比赛预热！
活动地点：大南避风塘（门口通113、150、250、257和环路公交车，到胜利电影院下车即是）
联系电话：13898195470 小北　13940202478 秀秀
活动费用：15元/人
活动主题：

聚会活动群：
混沌町逆城：41508229　混沌町表城：2413221
混沌の町–NDS：37747928　混沌の町–PSP：24354155
请大家不要重复加群！

1. 玩家自由交流，互相增进认识和了解。
2. 次世代游戏体验。备有Wii、XBOX360和PS3游戏机和相关设备，聚会时可让玩家体验到次世代游戏的高清震撼！
3. 联机游戏或者即兴游戏比赛。NDS：马里奥赛车　PSP：怪物猎人2
4. 抽奖环节。
5. 其他小活动。

记得是在11月11日哦，带上自己的小P，小N，还有朋友一起来参加聚会吧，这将会是你认识更多新朋友的好机会。。。

※ 大南店装修完毕，新店面新气象！有独立的联机和无线网络环境，欢迎您呼朋唤友来这里T实况，拖拳皇。凡来大南店购物者均有小礼品赠送！

优势：因为我们更专业！

淘宝店地址：
http://shop34550235.taobao.com/

批发业务QQ：150081988

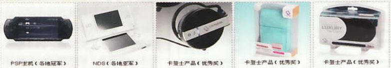
投诉监督电话：
13342488658 鲍先生

诚聘：
沈阳天堂GAME电玩实体店招聘游戏主机销售人员：
有相关销售经验、熟悉游戏主机、了解市场、有工作热情，爱玩游戏的同好朋友，有意者可电话联系或发简历到邮箱。
电话：15904044486 李小姐
邮箱：baojingfenglina@163.com



第一届"卡登士"中华掌机挑战赛 **11月17号** 沈阳赛区（首场）开赛
比赛项目：① PSP 怪物猎人2　② DS 马里奥赛车　活动报名地址：http://zt.cngba.com/1stgame/
沈阳、郑州、北京、西安、广州、上海、武汉，全国7个省会一级城市陆续开赛！
总决赛地点：广州
详情请加活动群或者咨询 **天堂 GAME 电玩** 各店面！ 告诉你认识的掌机玩家，一起参与！

比赛奖品



全国
第一名 PS3
第二名 Wii

三好百脑汇店：
地址：沈阳市和平区三好街百脑汇科技大厦4楼T17号档口（4楼南侧直梯旁）
联系电话：024-62681097
客服QQ：50558888

三好诚大店：
地址：沈阳市和平区三好街诚大科技大厦3楼3098-2号（上电梯右转）
联系电话：024-23969551
客服QQ：7470545

沈河大南店：
地址：沈阳市沈河区大南街214-1号（环路/250/257/113/150路到二十七中学车站下车即到）
业务电话/传真：024-24808786
邮编：110011
业务客服QQ：150081988

天堂GAME电玩　玩家交流群：
①5209955（满）②35264675
③16327030（满）④12840336

1年老店 信誉保证
本店可刷银联卡！

北京嘉兴游戏机经营店

凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘；加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘，数量有限，送完为止！

大酬宾

* 邮购汇款地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
邮编：100010　收件人：蔡晓初　先生
传真：010-64035610　持卡人：蔡晓初
* （东城区）美术馆销售中心
地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
热线电话：010-64031591　64035610

交通银行：405512 4091 9649 609　农业银行：95599 8001 42038 66216

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾月（本月有效）



嘉兴三免维修服务中心

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开壳费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。



PS II 配件

7XXXX 光头	90-160元
光头线圈（全新）	120-260元
光头光管（全新）	180元
光头主驱103芯片（全新）	380元
PS II 主机 CPUEE 芯片（全新）	380-550元
PS II 主机精震图像芯片	150-280元

PSP 配件

PSP主机与电视连线	190元
PSP 主机 GPS 配件	380元
PSP用摄像头	290元
PSP原装夏普液晶（全新）	280元
PSP原装三星液晶（全新）	190元
PSP原装背光板（全新）	90元
PSP原装方向键+按键（全新）	80元

日版全新PSP主机+充电器+电源+电池+屏保（配组装电池，减60元）	1280元
港版全新PSP主机+充电器+电源+电池+屏保（配组装电池，减60元）	1290元
日版全新PSP主机+充电器+耳机+包+2GB棒+电池+屏保（配组装电池，减60元）	1490元
港版全新PSP主机+充电器+电源+耳机+包+4GB棒+电池+屏保（配组装电池，减60元）	1690元
Wii 全新主机+手柄+双节棍+架+电源+AV线	1850元
XBOX360全新主机+有线手柄+AV线+电源（港版）	1950元
XBOX360全新豪华主机版+无线手柄+分端线+20G硬盘+耳机+网线+金会员卡	2480元

本公司面向全国批发主机和配件！
因版面有限，如需PSP、NDS原版游戏，详情请电询！
电话：010-64035610（10:30-19:30）



上海梦恒电玩俱乐部

拥有11年优良信誉，我们向玩家承诺：
"不参与恶性价格战！"
"也绝不更换任何原装配件！"
"确保您在梦恒买任何东西都感觉更放心！"

梦恒不只是一家普通的游戏主机专卖店，我们同时也服务于各大游戏软件开发公司，例如Ubisoft，2K，EA，九城等。为它们提供专业的技术和维修支持。

地址：上海武进路576号，近河南北路。交通：6/18/66/21/轻轨
电话：021-63645839　手机：13818099570 / 13701657256


耀德上海网络科技有限公司
ONE PLAY
今天就是
去玩不累的好日子。
玩不累会员总数
19674
合肥步行街店
13739224893
庐阳区淮河路
海亚商城
地下一楼
天津福安店
13718289164
和平区福安大街60号
沃尔玛二层
迪信通玩不累
上海七宝店
13482542277
七莘路3023号
七莘路新龙路口
星钻城迪信通二层
上海亚新店
13370276002
普陀区长寿路401号
亚新生活广场二楼
迪信通内
玩不累淘宝网络商城一店
shop33706400.taobao.com
玩不累淘宝网络商城二店
shop33833023.taobao.com
上海西郊百联店
021-52161107
北京海龙旗舰店
010-82660298
北京望京店
15910862204
上海大宁店
021-33870208
北京鼎好店
010-82699840
北京E世界店
010-62684306
北京华威店
010-66018816
北京建外SOHO店
010-62685627
上海南方店
15921423876
北京搜秀店
010-51671070
天津赛博店
022-58892280
玩不累
玩不累全国会员服务专线
（021）54108800 分机 2230


应有尽有，提供最专业、最迅速、最满意的服务
○宽敞的新店面
○劲爆次世代试玩区
○游戏硬件展示区
○充足的货源，优良的品质
★人气主机Wii★
宏龙GAME
专业游戏机店
拥有多家游戏连锁店
宏龙GAME 人民广场旗舰店
地址：上海市黄浦区福建南路88号
咨询电话：021-63202486 53836803
021-63200316
宏龙GAME 斜土店
530号
咨询电话：021-63059095
邮编：200023
淘宝网址：
宏龙GAME 浦东店
咨询电话：021-58214605
淘宝网址：
宏龙GAME 成都店
电话：028-85562122
一切尽在·福建南路88号 旗舰店
店面接受任何主机、软件、维修服务预约，欢迎来店试玩交流次世代新作！

NDSL 游戏模拟乐园 VOL.1

9GB超大容量双DVD精装豪华版

内附128页全彩精美手册

电脑也玩NDSL游戏

鼠标感受触摸乐趣!



模拟器各种使用技巧一网打尽

经典游戏、中文大作倾情奉上

176款NDSL热门游戏光盘收录

15款大作电子攻略随盘赠送

还有模拟器及相关软件全面献上

用PC 玩NDS游戏

就是这么简单!



11月7日

全国上市